罰ゲーム!!

さぁ、デュエルの時間だ!!
すべての力をキミの手に…

KONAMI

ほかでは絶対ゲットできない「激レアカード」入手パスワード掲載!!

2000通り以上の融合パターンを完全網羅!!

YU-GI-OH!

遊☆戯☆王

デュエルモンスターズ™

デュエルカード350種類全データ掲載!!

パーフェクトマスターBOOK 上巻

ゲームボーイ

Vジャンプブックス Vジャンプ [ゲームシリーズ]

Vジャンプブックス【ゲームシリーズ】 遊☆戯☆王デュエルモンスターズパーフェクトマスターBOOK 上巻 ゲームボーイ 集英社

遊☆戯☆王 デュエルモンスターズ

「遊☆戯☆王デュエルモンスターズ」のゲームについてのご質問には一切お答えできません。特に電話での質問はご遠慮ください。

1998年12月21日 第1刷発行

企画・編集 Vジャンプ編集部

〒101-8050
東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号
電話 東京 03 (3230) 6330

発行人 山下秀樹

発行所 株式会社集英社
〒101-8050
東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号
03 (3230) 6330 (編集)
電話 東京 03 (3230) 6191 (販売)
03 (3230) 6076 (製作)
Printed in Japan

印刷所 大日本印刷

YU-GI-OH!
遊戯王
KONAMI
デュエルモンスターズ™
パーフェクトマスターBook
上巻
ゲームボーイ
Vジャンプブックス
Vジャンプ
[ゲームシリーズ]

デッキ構成シート NO.

名づけて

デッキ

このデッキのテーマ

融合組み合わせ一覧

ノーマルカード		
ナンバー	なまえ	枚数

ナンバー	なまえ	枚数

魔法カード		
ナンバー	なまえ	枚数

補強カードメモ

デッキ構成シート NO.

名づけて

デッキ

このデッキのテーマ

融合組み合わせ一覧

ノーマルカード		
ナンバー	なまえ	枚数

ナンバー	なまえ	枚数

魔法カード		
ナンバー	なまえ	枚数

補強カードメモ

最強のデッキを作れ！

デッキ構成書き込みシート

キミが思い着いたデッキ構成は、このシートに記録をしよう。これがあれば使いたいデッキをすぐ組むことができて便利。ライバルに会わせてデッキを使い分けられるぞ。コピーして使おう！

書き込み例

デッキ構成シート NO. 1

① 名づけて：ドラゴンけんけん デッキ

② このデッキのテーマ：呪われしまけんを融合させて、あんこくきしガイアを作り出す！

③ 融合組み合わせ一覧：あんこくかえんりゅう＋呪われしまけん＝炎の剣士 さらに呪われしまけんをくっつけるとあんこくきしガイアに！

④

ノーマルカード		
ナンバー	なまえ	枚数
1	B・E・Wドラゴン	1
10	あんこくのドラゴン	2
31	デビルドラゴン	2
33	ジャッジマン	1
74	岩石のきょへい	5
126	たたかいのかみ	3
168	あんこくかえんりゅう	8
225	呪われしまけん	5

⑤

魔法カード		
ナンバー	なまえ	枚数
308	もうじゅうのは	4
320	しゅびふうじ	2
332	やま	5
336	ブラック・ホール	1
337	サンダーボルト	1

⑥ 補強カードメモ：カース・オブ・ドラゴンがいれば、さらにりゅうきしガイアが！もうじゅうのははもう少しあっていいかな？

① キミがつけたデッキの名前を書き込もう。デッキの特性が一目でわかる上にイカしたネーミングがグットだ！

② デッキの特性は主な攻撃方法、どんなデッキに有利かなどを記入。デッキ選びの際の参考になるようにしよう。

③ このデッキ内での融合の組み合わせパターンを記入。組み合わせをど忘れして、ここ一番で失敗しないように。

④ デッキを構成するモンスターカードのナンバー、名前、枚数を記入。スムーズにかばんの中から見つけだせるぞ！

⑤ こっちは魔法カード。こうやって一覧にすれば、デッキ全体のバランスも把握できて調整もしやすくなるぞ！

⑥ このデッキに付け加えると更に強力になるカードをメモしておこう。友だちとのトレードの時に役立つぞ！

トレードに便利！

モンスターカード早見表

かばんからカードを検索するときに便利な一覧表。デッキ構成やトレードの時に役立てよう！

ユウギオウ
遊☆戯☆王
デュエルモンスターズ
パーフェクトマスターBOOK
ブック
上巻
ジョウカン

CONTENTS

■構成／スタジオ・ハード（大川直人・松本修一）
■デザイン／バナナグローブスタジオ（雫 純子・伏間真理・後藤明弘）
■協力／コナミ

究極のカードバトル

これが、デュエルモンスターズだ!!

カードにキミの運命をたくせ!!

40枚のカードを手にし、モンスター召喚や魔法を駆使してライバルたちと戦うデュエルモンスターズ。熱い駆け引きと、強運が勝負を決め、手に入る新たなカードたちや、キミのひらめきで、必勝法は日々進化していく！　永久に楽しむことができる究極のカードゲームなのだ！

⬆カードの組み合わせは無限！　キミの編み出した最強のデッキで勝負。

⬅モンスターカードのバトルは、攻撃力と守備力の数値がものをいう。攻めと守りを使い分けるのだ。

やればやるほど進化し続けるカードバトルゲーム、それがデュエルモンスターズだ！

強いデュエリストの条件

最強のデュエリスト目指すなら、以下の条件を目指すため日々精進することが必要！　本書には、これらを実戦するための情報が満載（「3」以外は…）。スミのスミまで読んでくれ！

1 強いカード！

デュエルに勝つには、まずはモンスターバトルを征する、強いカードが必要。一定の条件で手に入る、レアカードは本書を読んで必ず手に入れたい！

ブルーアイズ・ホワイトドラゴン

3000
2500
ドラゴン
こうげき しゅびがさいこうの なか
なかまにはいらない ちょうレアカード

⬅最強カード、ブルーアイズ・ホワイトドラゴン！

2 優れたデッキ！

魔法カードや融合など、カードの組み合わせも大切。それぞれお相性を検証せよ。

⬇強いカード勝手もそれを活かせないとだめだ！

デッキ 4／8
▶332 やま
74 がんせきのきょへ
168 あんこくかえんり
33 ジャッジ・マン
168 あんこくかえんり
ディテール
かばんにもどす

3 カードの引き！

最後はデュエル中のカード運！　これがないと、優れたデッキでも負けることが…。

⬇これだけは、日頃の行いがものをいうのか？

LP 8000
かくとうじょう
ひじゅつのしょ
LP 8000

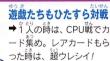
カードを集めよう！

このゲームの楽しみの半分は、まだ見ぬカードを集めていくことにある！ 強いカードはもちろん、魅力的なカードのグラフィックはコレクターズ心をくすぐりまくり。今日もレアカードを求めてレッツプレイ！

〈カード集めの3大方法〉

その1	CPUと戦う
その2	友だちと対戦
その3	友だちとトレード

遊戯たちもひたすら対戦
➡1人の時は、CPU戦でカード集め。レアカードもらった時は、超ウレシイ！

かばん 2/ 70
6 グレムリン 2
▶ 7 とりでをまもるよ 5
8 きのこマン 4
9 ヘルバウンド 0
10 あんこくのドラゴ 2
ディテール
こうかんにだす

トレードで欲しいカードゲット
⬅友だちと欲しいカード同士を交換。カード集めの必須手段だ！

「デッキ」って何？

デュエルで使用する、40枚1組のカードのまとまりのことで、デュエルモンスターズの基本用語だ。この40枚の中で、カードをバランスよく組み合わせるかがミソなのだ。

デッキを作ろう

ホーリー・エルフ
800
2000
まほうつかい
かよわいエルフだが せいなるちからで みをまもり とてもしゅびがたかい

「かばん」でカード選択
⬅現在所持してるカードの一覧からデッキに入れるカードを選択。

かばん
デッキ
デュエル
デッキが40まい そろっていません

⬆カードは40枚1組じゃないとゲームができないぞ。

「デッキ」で構成確認
➡選択したカードをここで確認。全体のバランスを見ながらさらに調節。

デッキ構成は40枚中60％がモンスターカード40％が魔法カードってとこが基本かな！

ゲームの基礎を知れ

デュエルの流れ

1人前のデュエリストになるために、一連のゲームの流れを理解しよう。いつ何ができるかを知らなければ、まともな戦いはできないぞ！

⬇ゲーム展開はそれほど複雑ではないけれど、それだけに1度の作戦ミスが勝負を左右する奥の深いものなのだ！

デュエルの流れ

カードの選択
場のカードに命令
カード補充
相手のターン

モンスター召喚と魔法

手持ちのカードから1枚を選択。大きくふたつに分けると、モンスターカードを場に召喚するか、魔法カードを使用するかだ。

⬅1ターン目の先攻以外は、モンスターを場に出たターンで攻撃が可能。

➡魔法は便利なものが多いが、そのターンはモンスターを場に出せない。

攻撃か? それとも守備か?

次は場にでているカードたちに攻撃か守備かを命令。攻撃を選んだら、相手カード中から攻撃目標を選択してバトルだ！　結果は左ページ参照。

➡バトルの勝敗には偶然やラッキーはない。攻撃力と防御力が全て。

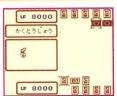
⬅相手の攻撃から、ライフポイントを守る「壁」役のカードも必要なのだ。

カードを補充し相手ターン

全ての場のカードに命令を下すと相手のターンへ。手持ちのカードは相手ターンが終わると自動的に補充。

LP 7950
かくとうじょう
コンピューターのターンです

カードバトルの判定方法

カードのバトルの最終的な目的は、相手の場にでているカードを全滅させて、直接相手プレイヤーのライフポイントにダメージを与えることだ。
相手カードの能力は、1度バトルをしたカードなら見ることができる。だから基本は、勝負の結果をあらかじめ知った上でのバトルになるぞ。そこで、バトルの判定方法を知らないと困りもの。下がその一覧だ！

ムダのないバトルを!

➡たった1度の選択ミスで戦況が逆転するのがこのゲーム。慎重に戦え！

見えないカードに注意

⬅守備表示で場に出されたカードは能力がわからないぞ。

デス・フット 700

ダーク・プラント 400

LP 8000　LP 8000

攻撃VS攻撃

攻撃ポイント VS 攻撃ポイント

攻撃表示のカードにバトルを挑むパターン。必ず相手の能力値がわかっている状態なので、「負け」はあり得ない。

勝負あり
攻撃力の大きい方が勝利。さらに相手の攻撃力の差の分だけ相手プレイヤーのライフポイントにダメージだ。

引き分け
両者とも攻撃力が同じ場合、相打ちとなってどっちも場からいなくなるぞ。時にはあえて相打ちにする場合もある。

攻撃VS守備

攻撃ポイント VS 守備ポイント

守備表示の相手に攻撃を仕掛けたパターン。これは相手の能力がわからない状況もあり、その時は最悪自分のライフポイントが減ってしまうこともある。

攻撃が勝つ
攻撃力の方が高い場合は、守備側のカードが負け、場から退場する。

守備が勝つ
能力数値の差が攻撃側プレイヤーのライフポイントのダメージになる。

引き分け
数値が同じ場合は、両方とも無傷。そのままの状態でバトル終了だ。

攻撃VSプレイヤー

攻撃ポイント VS

そのカードの攻撃力がそのままライフポイントのダメージになるぞ！

単にカードの強さではなく、コンビネーションを使って「デュエリストとしてのウデ」を見せつけられるのが、魔法カード！　使い方次第で強力なレアカードも粉砕できるぞ！

➡１度失ったライフポイントを回復できる魔法カードもある。レアなカードになれば回復量も大。

LP 8000
やま
ドラゴン　ちょうじゅう　いかずち
は　フィールドパワーをえる

⬅通常デュエルの場は「格闘場」だけど、魔法カードで特定のモンスターがパワーアップする地形に変化！

主な魔法カード

ライフ変化系

ライフポイントを回復したり、直接ダメージを与える。意外と使い方が難しい。

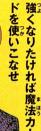
地形変化系

地形効果で特定の種族がパワーアップ。敵のモンスターにも有効なので注意が必要。

カード消滅系

モンスターを瞬時に消し去る魔法。種類少なくレア度も高いがこの使い方が勝負のカギ。

カード強化系

１枚のカードをパワーアップさせる。効果が地形カードよりも大きく重ねてかけることも可能。

モンスターとフィールドの相性

族＼フィールド	森	荒野	山	草原	海	闇	族＼フィールド	森	荒野	山	草原	海	闇
ドラゴン	—	—	◎	—	—	—	恐竜	—	◎	—	—	—	—
魔法使い	—	—	—	—	—	◎	爬虫類	—	—	—	—	—	—
アンデット	—	◎	—	—	—	—	魚	—	—	—	—	◎	—
戦士	—	—	—	◎	—	—	海竜	—	—	—	—	◎	—
獣戦士	◎	—	—	◎	—	—	機械	—	—	—	—	※	—
獣	◎	—	—	—	—	—	雷	—	—	◎	—	◎	—
鳥獣	—	—	◎	—	—	—	水	—	—	—	—	◎	—
悪魔	—	—	—	—	—	◎	炎	—	—	—	—	※	—
天使	—	—	—	—	—	※	岩石	—	◎	—	—	—	—
昆虫	◎	—	—	—	—	—	植物	◎	—	—	—	—	—

◎……絶好調　—……普通　※……絶不調

2枚のカードを1つにして新しい強力カードを作り出すのが融合だ！融合の利点は、魔法カードと違いどちらか1枚でも戦力として使えること。もちろん融合でできたカードに魔法カードを使うこともできるぞ。

1枚を場に出す

➡まずは組み合わせの片方を場に出す。次の相手ターンにやられないように。

その上に重ねて出すと…

⬅次のターンでそのカードの上にもう1枚のカードを重ねると…。

融合完了！

融合カード組み合わせ例

魔法で強化したカードは…

片方を魔法で強化した後に融合した場合でも、融合後のカードは基本能力値のまま。場合によって融合前の方が強いこともある。

➡せっかく魔法カードでモンスターを強化しても…。

⬅融合後のカードには反映されないので注意しよう。

融合しないカードだと…

融合しない組み合わせで、カードを重ねておいてしまうと、下になったカードは消えてしまうので注意しよう。

➡操作ミスなどで、組み合わせできないカードを重ねてしまうと…。

⬅下のカードが消えてしまう。1ターンが無駄になるぞ。

ゲームを実際にプレイしてみよう

サンプルプレイプラクティス

1 プレイスタート！

さあ、デュエル開始。お互い手札は5枚でスタートだ。先攻からカードを場に出すが、攻撃表示をしてもこの時だけは攻撃できない。

手札5枚でGO！

➡最初の手札は、そのそろい具合で勝負が決まってしまうくらい重要だ！

ライフは8000点

⬅ライフポイントはお互い8000点でスタート。敵のモンスターを蹴散らして、相手プレイヤーのライフポイントを先に0にした方が勝者だ！

2 まずはカードを使おう

次は手札からカードを選択しよう。モンスターを場に出した場合は、更に攻撃表示か守備表示かを選択するのだ。

魔法を使うか!?

⬆最初に魔法を使うと、フィールドががら空きになる。相手の攻撃を覚悟しよう。

モンスターを出すか!?

⬆守備表示でカードを出すと、相手は戦闘になるまでカードの中身はわからない。

初手が運命の別れ道！

3 モンスターで攻撃だ！

いよいよモンスターを使っての攻撃だ。戦う目標の能力を確認して、自分のモンスターの攻撃力より低い相手を倒すのだ！

➡守備表示で場に出されたカード以外は、モンスターの正体を確認できる。確実に勝てる相手を選べ。

⬅勝負は、相手の能力値よりも1ポイントでも高ければ勝つことができる。戦力を無駄に使わないことがポイントだ。

デュエルの駆け引きをつかめ！

4 モンスター戦での守備表示と攻撃表示のちがい

モンスターの戦闘結果は、相手が守備表示か攻撃表示かでことなっている。実戦ではこの違いが勝負に大きく影響し、しっかりと理解しておかないと、激戦を勝ち抜くことはできないぞ。緻密な戦略を組み立てるためにも、もう一度ここで確認しておこう！

守備表示

LP 8000
かくとうじょう
ホーリー・エルフ 800 2000
こうげき
▶しゅび
LP 8000

⬆守備表示はカードをヨコにする。バトルに突入した場合、今度は守備力のポイントで相手を迎え撃つのだ。

攻撃表示

LP 8000
かくとうじょう
ホーリー・エルフ 800 2000
▶こうげき
しゅび
LP 8000

⬆攻撃表示はカードがタテになっている。バトルになるとそのカードの攻撃力のポイントで勝負を挑むぞ。

敵が攻撃表示

〈攻撃力（自分）と攻撃力（敵）をくらべて〉

自分＞敵	カードを倒し相手プレイヤーにもダメージを与える。
自分＝敵	相打ちで両方のモンスターが場から退場する。
自分＜敵	自分のモンスターが退場。自分にもダメージがくる。

敵が守備表示

〈攻撃力（自分）と守備力（敵）をくらべて〉

自分＞敵	相手モンスターを撃破して場から退場させる。
自分＝敵	どちらもダメージを受けないでそのまま終了。
自分＜敵	上回ったポイント分が自分のダメージになる。

5 魔法（地形カード）でパワーアップ!!

カードの戦闘力を飛躍的に強化するのが、魔法カードと地形カード。このカードの使いどころが勝負のカギとなるぞ。よく研究して使いこなそう。

⬇右の写真と比べて攻撃力も守備力もパワーアップ！　カードを上手く強化させるには、デッキの組み合わせが重要になってくるぞ！

⬆例えばこのカード。悪魔系のモンスターだけど。

LP 7800
やみ
やみ
やみカードをつかった
フィールドはやみにへんかした

⬆悪魔系が強くなる地形カード「闇」を使えば…。

弱点もあるぞ 地形カード

場全体に影響を及ぼす地形カード。一見便利だけど、見逃しちゃいけない効果もあるぞ。

パワーダウンするモンスターも!?

地形と種族の相性によってはモンスターがパワーダウンしてしまうこともある。相性は、16ページの相性表で確認。

⬅天使系のカードは闇に弱いのだ。

敵も同じ属性のモンスターを使ったら?

相手も地形と相性のいい種族を持っていると、もちろん同じくパワーアップしてしまう。これでピンチになることも…。

⬅相手のカードを確認しないと…。

6 魔法（地形カード）でパワーアップ!! 2

今度は魔法カード。1枚のモンスターカードにしか有効じゃないけど、地形カードより大きくパワーアップするのだ。

闇・エネルギー

➡魔法カードはいくつものモンスターに対応!

➡対応するモンスターにカーソルを合わせセット。

レッツドーピング!

⬅攻撃力と守備力が飛躍的にパワーアップ！　これで一気に勝負をきめろ！

魔法カードは2枚まで

魔法カードが使えるのは1体のモンスターに2枚まで。それ以上つけても変化しないので注意。

パワーアップ!

7 敵をせん滅し本体へ攻撃!

敵のモンスターを全部片づければ、ここからが本番。プレイヤー本体に攻撃だ。

⬇次々と出現する敵のモンスターをやっつけていかないと、相手プレイヤーのライフポイントにダメージを与えられない。それまでは慎重に攻撃。

⬆モンスターがいなくなったら、攻撃目標はプレイヤーに！　一方的にダメージを与えられるのだ。

8 ジャマ者はリセットしちゃえ!

敵に強力なモンスターが現れたら、迷わずサンダーボルト。相手の全てのモンスターを一瞬に消し去ることができるとっておきの1枚だ。

⬅どんなレアカードや魔法で強化したモンスターが出てきても…。

ブラックホールは便利!?

敵味方の全てのモンスターを消し去るカード。

使った後は、お互いイーブンの状態に。

➡まとめて撃破!さらにこの後は、敵プレイヤー本体に攻撃できる!

9 直接ダメージをくらわせろ!

魔法カードの中には、敵モンスターを全て倒さなくても、直接プレイヤーにダメージを与える物があるぞ!

⬆こっちは500ダメージ。これなら、敵プレイヤーへとどめの一撃として使えそう。要は使うタイミングが大切なのだ!

⬆200ダメージを敵プレイヤーに与える。この程度の威力なら、モンスターカードを場に出しておいた方がいい気もする…。

10 デッキに1枚守備封じ

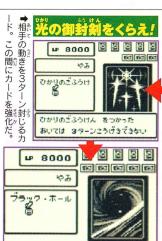
守備力の高いヤツがいて攻撃できない!という時には守備封じのカードだ。使い方次第でプレイヤーにもダメージを与えるぞ!

➡守備力が高いカードはこちらから攻めても痛い目を見るだけだけど…。

➡守備封じで強制的に攻撃させれば、自滅させることができるのだ!

遊戯王デュエルモンスターズ

11 時間稼ぎも有効だ！

デュエルでは常に強い手持ちカードがあるわけではない。そこで強いカードを引くまで持ちこたえるための戦略も必要になってくるぞ。

↓守備力の高い「壁」カードでも防ぎきれない敵が出現した！

大ピ～ンチ！

←最後の手段のブラックホール。場にいる全てのモンスターが消滅！

光の御封剣をくらえ！

➡相手の動きを3ターン封じるカード。この間にカードを強化だ。

ブラックホールを引いた！

12 やったぜ大勝利！

相手のモンスターを撃破しつつ、ライフポイントを0にすれば、ついに勝利！ キミの成績表にまた新たな勝利数が記録されるぞ！

とどめだ！

LP 8000　LP 400

➡最後の一撃。苦しい戦いもこれで終わりだ。

う～ん、勝利の快感！

オレたちにかわって うんめいを
きめるのは… カードのみ！！
つぎはかならずかつ！

➡デュエル後にはキャラクターたちのメッセージが。次も負けないぜ！

13 カードをイタダキだぜ！

デュエルで勝利を収めれば、賞品としてカードをゲットだ。何がもらえるかはランダム。この瞬間がくるたびにドキドキするぞ！

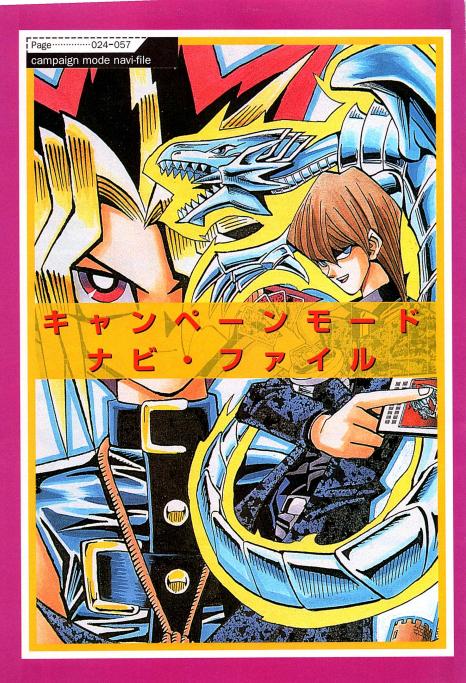
↓これを繰り返し、どんどん強いカードを集めていこう！

カードゲット!!

幸運をいのる！

Page…………024-057
campaign mode navi-file
キャンペーンモード
ナビ・ファイル

デュエリストよ キャンペーンモードで強くなれ!!

王国の正しい歩き方

このゲームのメインであるキャンペーンモード。ここでの目的は、待ち受けるさまざまなデュエリストに勝利し、王国で待ち受けるペガサス、闇遊戯と勝負すること。これを目指しながら、キミのデュエルのウデを磨いていこう!

じっくりいこうよ!

まずは5勝

新たな挑戦者を見つけるには、1人のキャラにつき5勝するのだ。

勝つとカードが!

勝負に勝てばそのたびにカードをゲット。デッキを強化しよう。

成績を確認

かいばモクバ	22せん	22しょう
ふくわじゅつし	21せん	21しょう
やみつかい	26せん	26しょう
キース	16せん	15しょう

デュエルをするごとにその結果がデータに記録されるぞ。

CPUの特長

魔法（地形）カードは使わない!

魔法強化カードなどのモンスターカード以外は一切使ってこない。これでもかなり手強いんだけど…。

CPUのデッキ構成はいつも同じではない!

CPUのデッキ構成は毎回変化。だから、原作では1枚しか持っていない強力なカードも運が悪いと…。

場のカードがオーバーすると右端から…

CPUは場にカードが5枚以上になると、新たなカードは右端のカードに重ねて置く習性があるぞ。

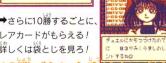
守備力の高いカードの対処法

こっちにそのカードの攻撃力で倒せるカードがあると必ず攻撃をするぞ。守備力の高いヤツはこの時を狙え。

本番はクリアした後から！

闇遊戯を倒し、全てが終わったと思うのは大間違い。本当のデュエリストを目指すならここからが本番だ！ 全てのデュエリストを倒した後は、どのキャラクターとでも自由に対戦ができる。キャラクターからもらえるカードは、それぞれ系統が決まっているので、キミの欲しいカードを集めて、デッキを強くしていくのだ！ そして最強のライバル…友だちと対戦だ！

欲しいカードを出すキャラを狙え！

⬅自分のデッキがパワーアップするカードを求めデュエルを繰り返せ！

➡さらに10勝するごとに、レアカードがもらえる！ 詳しくは袋とじを見ろ！

10勝ごとにも実はカードが…

続々と登場するデュエリストたち

船の中

遊戯・本田・城之内・獏良

5勝すると…

デュエル王国(キングダム)

1.インセクター羽蛾　2.孔雀舞
3.ダイナソー竜崎　4.梶木漁太
5.海馬　6.木馬　7.腹話術師
8.闇使い　9.キース

5勝すると…

シモン・ムーラン

5勝すると…

ペガサス

5勝すると…

闇遊戯 やみゆうぎ

普段は心優しきデュエリスト！

遊戯（ゆうぎ）

いじめられっ子だったが、「千年パズル」を完成させたことから、もう一人の自分が目覚めてしまう。闇のゲームをあやつる。

←ペガサスにビデオの中に閉じこめられた祖父を救うため「デュエリスト・キングダム」へと挑む！

デビル・ドラゴン

ボクは「デビル・ドラゴン」カード!!

使うカードは基本的な物だ！

遊戯の持っているカードには、初期の相手だけあって、そんなに強力なカードはない。種族は岩石、天使、魔法使いなどとバラエティに富んでいる。攻撃力500クラスが主力で、守備力も低めだ。

要注意カード

出現確率は低いが、獲得カードが少ないときに、守備力2000はかなりキツイ。

ホーリー・エルフ

←ゲーム初めにこれが出てしまうとお手上げだ。

［遊戯の主力カード］

はにわの守備力の高さに注意するくらいで、その他の主力モンスターについては特に注意する点はないぞ。

ウェザー・コントロール

時の魔術師

はにわ

デュエルの基礎をつかもう!!

まだこの段階では、キミのデッキには強力なカードは入っていないはず。しかし相手にも強いカードはないので、無理をせずにカードの特性やゲームシステム、戦法を理解するつもりで戦っていこう。

オススメ!! Getカード

割と高い確率ででるのが伝説の剣だ。序盤の戦士系モンスターをこれでパワーアップしよう!

伝説の剣

ファイヤーボールを使ってみる

➡撃つべき最適なタイミングをつかめ!

効率よく攻めよう

⬆最強モンスターはプレイヤーへ攻撃しよう!

⬇倒せるなら最強モンスターを使う必要はない。相手モンスターは弱いヤツで倒し…。

VS遊戯のGET!カード

No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度
002	ホーリー・エルフ	○	184	ジャグラー	○	262	アイルの小人剣士	○
008	きのこマン	○	189	フュージョニスト	○	264	ウィング・エッグ・エルフ	○
009	ヘルバウンド	×	192	キーメイス	×	270	ウェザ	○
016	時の魔術師	△	198	ハッピー・ラヴァー	○	276	北風と太陽	△
024	ワイト	×	199	ペンギン・ナイト	○	280	王座の守護者	○
058	クリボー	×	200	プチリュウ	○	282	スリーピィ	○
114	白い泥棒	○	202	デーモン・ビーバー	×	289	チェンジ・スライム	×
118	物陰の協力者	△	207	スピック	△	296	一眼の盾竜	○
122	ヤマタノ竜絵巻	○	208	プチテンシ	○	301	伝説の剣	○
129	眠り子	○	211	サンダー・キッズ	○	314	一角獣のホーン	◎
130	ウェザー・コントロール	△	237	はにわ	×	333	草原	○
147	モンスター・エッグ	○	243	ウォーター・エレメント	○	335	闇	○
157	火炎草	○	253	エンジェル・魔女	○	336	ブラック・ホール	△
161	マグネッツ2号	○	254	未熟な悪魔	△	338	モウヤンのカレー	○
183	ホーリー・パワー	○	260	月の女神エルザェム	○	343	火の粉	○
						350	闇をかき消す光	◎

※記号の見方 ◎:とても入手しやすい ○:入手しやすい △:入手しにくい ×:とても入手しにくい

最適スパーリングパートナー！

VS 本田 ほんだ

本田ヒロト

遊戯のクラスメート。最初は城之内といっしょに遊戯をいじめていたが、様々な事件をへて、後に熱い友情がめばえた。

←仲間の危機を見すてられない。遊戯のピンチに立ち上がり、デュエリストキングダムへと向かう。

カード種類はたったの3種類

本田のデッキには、なんと3種類のカードしか入っていない！しかもその3種類もかなり弱いモンスターなのだ。攻撃力400以上で守備力300以上のモンスターをだせば絶対負けないのだ。

要注意カード

というわけで要注意カードはなし。よほどの事がない限り敗北はないであろう。

←本田君は遊戯たちのお余りカードを使ってる？

[本田の主力カード]

モンスターとしても弱い部類に入る3種類。守備表示にしてカベがわりにしか使えないステータスなのだ。

ダーク・プラント

クリボー

ワイト

オススメ!! Getカード

オススメはストーン・アルマジラー。守備力1200は心強い限りだ。ハリケルもなかなか強力だぞ！

ストーン・アルマジラー

序盤のカード集めに！

⬆プレゼントカードゲット！　これをくりかえしてデッキ強化だ！

⬇とどめの一撃！　やったぜ、デュエルに勝ったぜ！

デッキ調整に最適の相手

それなりに強いモンスターをだせば勝ててしまう対本田戦。ここは自分のデッキを調整するために利用しよう。デッキの中に入れているカード枚数は適切か？　などチェックポイントはいろいろあるぞ。試して調整していこう。

最弱のデュエリスト？

➡主力モンスターが、この程度とは…。

LP 8000　かくとうじょう　ワイト 300 200　LP 8000

VS本田のGET！カード

No.	カード名	入手度
008	きのこマン	◎
009	ヘルバウンド	×
024	ワイト	×
058	クリボー	×
075	人喰い植物	◎
107	シャドウ・ファイター	◎
121	眠れる獅子	○
123	ダーク・プラント	×
144	風の番人　ジン	◎
155	ラーバス	◎
157	火炎草	○
158	マンイーター	◎
159	ディッグ・ビーク	○
174	ハリケル	○
180	アルラウネ	△
189	フュージョニスト	◎
238	ヤシの木	◎
252	キャッツ・フェアリー	△
255	プリヴェント・ラット	×
257	ストーン・アルマジラー	○
273	悟りの老樹	△
274	緑樹の霊王	×
300	ドレイク	◎
310	魔菌	◎
312	銀の弓矢	◎
330	森	○
336	ブラック・ホール	○
338	モウヤンのカレー	△
343	火の粉	○

男・城之内、力の限り戦うぜ！

VS 城之内

城之内克也

元は遊戯をいじめていたが、遊戯がそんな自分でも、仲間と認めてくれたことから、深い友情で結ばれるようになる。

←妹・静香の治療費をかせぐために、多額の賞金がかかったデュエリストキングダムに参加！

この当たりから歯ごたえが!?

城之内のデッキに入っているカードは平均して攻撃力600、守備力600前後。それより強いモンスターをそろえていなければ、戦いは苦しくなる。強化魔法や融合を試してみてもいいかも。

要注意カード

でました超レアカード！　攻撃力・守備力もトップクラス！　出現率が低いのだけが救い。

R・E・B・ドラゴン

←これさえなければ、大した相手じゃないけど…。

［城之内の主力カード］

種族にはバラツキがあるが、戦力的にはまとまっている。にらみ合いになると、モンスターが粒ぞろいの分だけ相手有利か？

運命のろうそく

ララ・ライウーン

死者の腕

恐いのは、たまに出るアイツだけ!!

ある程度、強いデッキなら互角以上に戦えるだろう。そう、R・E・B・ドラゴンさえでなければ…。もし呼ばれてしまったら、サンダーボルトを引くか、強化型魔法や融合などで対抗するしかない。それほど恐ろしいカードなのだ。

⬇どんな敵でもこれで撃滅！　もしもの時のために大事に取っておこう。

融合を試してみよう!

⬆こうして融合して強化しておけば…。

オススメ!! Getカード

ブラック・ホールもすてがたいが、今は1体でも多く強力モンスターがほしい所。ガルーザスや牛魔人、バーバリアン2号なら、攻撃力や守備力は現時点でのトッププレベルなのだ。

ビシバシ攻めろ!

⬅防御する敵が少なければ有利。

➡より多くの攻撃ができるのだ。

VS城之内のGET!カード

No.	カード名	入手度
009	ヘルバウンド	✕
012	バーバリアン2号	✕
014	牛魔人	✕
016	時の魔術師	△
024	ワイト	✕
028	岩窟魔人オーガ・ロック	○
029	マウンテン・ウォーリアー	△
043	カルボナーラ戦士	✕
051	アーマー・リザード	✕
058	クリボー	✕
061	オオカミ	○
064	タイガー・アックス	△
068	ガルーザス	✕
078	アックス・レイダー	✕
100	格闘戦士アルティメイター	○
110	東方の英雄	◎
118	物陰の協力者	◎
120	ドリーム・ピエロ	○
133	炎の騎士キラー	◎
138	竜魂の石像	◎
145	魅惑の怪盗	△
156	ハードアーマー	△
160	マグネッツ1号	○
166	謎の傀儡師	○
172	アーメイル	○
182	仮面道化	✕
185	コピックス	✕
196	アンモ・ナイト	◎
234	斬首の美女	△
244	マグマン	◎
266	剣の女王	○
290	月の使者	◎
293	伝説の剣豪　マサキ	○
299	音女	○
301	伝説の剣	◎
332	山	○
333	草原	◎
336	ブラック・ホール	△
338	モウヤンのカレー	○
343	火の粉	○

船上での最後のバトル！

VS（バーサス） 獏良（ばくら）

←千年リングの謎を解き明かすため、同じ千年アイテムの持ち主であるペガサスに会いに遊戯と供に旅立つ！

獏良　了（ばくらりょう）

遊戯の学校へ転校してきた転校生。不思議な力を持つ千年アイテムの一つである千年リングの持ち主。一時は遊戯と敵対したことも。

低守備力のスキをつけ！

バランスのとれた戦力だが、全体的に守備力が低めのモンスターが多い。いったん守備表示にしてしまえば、後の攻撃は楽になるだろう。とにかくこちらのモンスターを多く並べたい所だ。

要注意カード（ようちゅういカード）

出現率はとても低いが、攻撃力800とあなどれない力を持っている。出る前に勝負をつけたい。

きのこマン

←カードが集まるまでは、このクラスも強敵だ。

［獏良の主力カード］

主力は下の3枚のモンスターカード。力負けすることはないはずなので、一気に攻めこむのがグッド！

ゾンビランプ

ダーク・プラント

太古の壷

オススメ!! Getカード

ついに攻撃力と守備力が1000の大台に。攻撃と守備、両方に使える便利カードだ。でももらえる確率がすごく低いんだよねー。

異次元の戦士

王国での戦いに備えろ!

いよいよ上陸。カードをたくさん集めておこう。

4人の中では一番手強い?

船上でのデュエルも大詰め。島に上陸すれば、さらなる強敵が待っている。獏良はデッキのポテンシャルが低い割には、勝利したときにもらえるカードはいい物が多い。対獏良戦をくりかえしデッキを充実させよう。

コンビネーションを考えよう!

➡ノーマルより1.3倍も数値がアップするぞ!

⬆地形カードを場にだして、モンスターをパワーアップ。

VS獏良のGET!カード

No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度
009	ヘルバウンド	×	173	ダーク・プリズナー	○	229	命の砂時計	○
024	ワイト	×	174	ハリケル	△	236	冥界の番人	×
058	クリボー	×	176	ファイヤー・アイ	○	239	ヴィシュワ・ランディー	△
101	邪炎の翼	○	179	サターナ	○	242	運命のろうそく	○
102	闇の仮面	○	182	仮面道化	△	254	未熟な悪魔	○
104	黒魔族のカーテン	○	183	ホーリー・パワー	○	256	異次元の戦士	×
113	ダーク・グレイ	○	184	ジャグラー	○	267	悪の無名戦士	○
123	ダーク・プラント	×	191	ララ・ライウーン	○	268	闇にしたがう者	○
135	死者の腕	○	195	ドローン	○	285	デビル・スネーク	○
137	謎の手	×	197	ゾンビランプ	×	302	闇の破神剣	○
143	時の魔人ネクロランサ	○	203	ゴースト	○	335	闇	◎
144	風の番人 ジン	○	210	スティング	○	336	ブラック・ホール	△
145	魅惑の怪盗	○	212	バビロン	○	338	モウヤンのカレー	◎
148	闇を司る影	○	214	紫炎の影武者	○	339	レッド・ポーション	○
154	ファイヤー・デビル	○	224	トラップ・マスター	△	340	ゴブリンの秘薬	△
167	太古の壷	×	226	デス・ストーカー	△	343	火の粉	○

トーナメント優勝者をたたけ！

VS 羽蛾

←トーナメントに優勝し、デュエリストキングダムへの参加権を得た。昆虫モンスターを使いこなす。

インセクター羽蛾

デュエルはかなりの実力者だが、性格はひきょうな少年。勝利のためには手段を選ばず、遊技のカードを船からすててしまった。

あなどると痛い目にあうぞ

羽蛾のデッキは昆虫モンスターを中心とした物。しかしなかなかのステータスを持つモンスターが多い。守備力が1000をこえるモンスターも珍しくなくなってくるので、対策をねっておこう。

要注意カード

なんといってもその固い守備力がポイント。強化しなければなかなか撃破できないぞ！

ヘラクレス・ビートル

←モンスター単体だと、倒すのは難しいぞ。

[羽蛾の主力カード]

ほとんどが昆虫族のカードでかためられている。こっちも攻撃力900、防御力1000クラスのカードで対抗したい。

ウッド・ジョーカー

ダークキラー

ナイトメア・スコーピオン

「森」を使うデッキは禁物!!

こちらが森のカードをメインにしているときは、対羽蛾戦は要注意だ。なにしろ相手は昆虫ばかり。こちらのだした森カードで、相手までパワーアップさせてしまう可能性が高いのだ！

オススメ!! Getカード

守備力2000のかっこいい、カブトムシモンスター。たいていのモンスターの攻撃をくい止めてくれるぞ。

ヘラクレス・ビートル

森(地形カード)はぬけ!

もり
まほう
こんちゅう けものがとくいとする
みどりいっぱいのフィールドにチェンジ

←モンスター強化は、別の方法を試してみよう。

敵がパワーアップ!

かえんそう 910
ナイトメア・スコ 1170
LP 8000
LP 8000

↑皮肉なことに、強くなった相手に先に攻撃されてしまうのだ！

↓こちらがパワーアップ用に森カードをだすと。

LP 8000
もり
もり
じゅうせんし けもの こんちゅう

調子にのると…

↓しかしその分、勝ったときにもらえるカードも強力だ！

↑ちょっとカードのめぐりが悪いと、やられてしまうぞ！

そろそろ敵も強力に！

ここから対戦相手もぐんとパワーアップする。自分のデッキもテーマ性をしぼって重点的に強化した方がいいぞ。

VS羽蛾のGET! カード

No.	カード名	入手度
049	ビック・アント	◎
050	昆虫人間	×
052	ヘラクレス・ビートル	△
053	キラー・ビー	◎
054	ゴキボール	◎
055	吸血ノミ	◎
116	ナイトメア・スコーピオン	○
141	デビルツムリ	○
209	ダークキラー	×
221	蜘蛛男	◎
231	ウッド・ジョーカー	○
235	森の住人ウダン	◎
305	レーザー砲機甲鎧	△
306	火器付機甲鎧	△
330	森	○
339	レッド・ポーション	○
344	ファイヤー・ボール	○

妖艶な美女デュエリスト！

VS 孔雀

孔雀　舞

元カジノのディーラー。香りを使ってカードを見分けるアロマタクティクスの使い手。ぜいたくが大好きでお金が大好き。

←最初は賞金目当てで大会に参加していたが、遊戯や城之内の友情にふれ、違う自分に目ざめ始めた。

美女とかわいいキャラ満載だ！

彼女のデッキは、かわいいキャラや女性を中心に組まれたデッキだ。キャラとしてはあまり強い物はそろっていない。今までの戦いでもまれてきたデッキなら、決して苦戦はしないはずだ。

要注意カード

美女軍団の中でも、なかなかの実力者。守備表示にさせてからでないと倒しにくい。

マブラス

←数の多い攻撃力1200クラスのモンスターを撃破。

［孔雀の主力カード］

攻撃力で眠り子、守備力で風の番人ジンが、こちらの攻撃にたちふさがる。しかしこちらの主力モンスターで楽勝だろう。

眠り子

風の番人ジン

命の砂時計

美女軍団とバトル!!

とてつもなく強力なモンスターがいないとはいえ、なかなか粒ぞろいの軍団なので、油断は禁物。手札が魔法カードばかりのときに、相手にモンスターがずらりとならび、あれよあれよとライフが削られてしまうこともあるのだ。数で負けないようにモンスターカードは多めに入れておこう。

オススメ!! Getカード

このモンスターはもらえにくいが、それだけの価値があるモンスターだ。何回もチャレンジしてみよう。他には攻撃力の高い、斬首の美女なんかがオススメカードだ。

水の踊り子

↓ちょっと油断していると、簡単に形勢逆転なんてことも？

VS孔雀GET!カード

No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度
013	タイホーン	○	207	スピック	×	272	マブラス	○
062	ハーピィ・レディ	×	208	プチテンシ	△	280	王座の守護者	○
106	風の精霊	×	216	ドリアード	○	296	一眼の盾竜	◎
109	心眼の女神	◎	234	斬首の美女	△	299	音女	◎
117	本の精霊　ホーク・ビショップ	×	239	ヴィシュワ・ランディー	◎	300	ドレイク	○
125	セイント・バード	×	243	ウォーター・エレメント	◎	316	電撃鞭	△
128	ラムーン	△	249	水の踊り子	×	317	サイバー・ボンテージ	△
129	眠り子	○	251	恍惚の人魚	◎	318	万華鏡－華麗なる分身－	○
170	ハープの精	○	252	キャッツ・フェアリー	◎	327	フォロー・ウィンド	◎
180	アルラウネ	△	253	エンジェル・魔女	◎	332	山	◎
186	ミラージュ	○	260	月の女神　エルザェム	○	339	レッド・ポーション	○
192	キーメイス	×	266	剣の女王	◎	344	ファイヤー・ボール	○

とどまることなき大軍団！

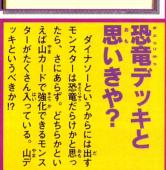
VS 竜崎

←トーナメント準優勝の実績を引っさげ大会に参加。しかし城之内の前にまさかの敗北。友情は強し！

ダイナソー竜崎

トーナメントで羽蛾に破れた準優勝者。恐竜をメインモンスターにしたデッキを使うことから、ダイナソーと呼ばれる。

恐竜デッキと思いきや？

ダイナソーというからには出すモンスターは恐竜だらけかと思ったら、さにあらず。どちらかといえば山カードで強化できるモンスターがたくさん入っている。山デッキというべきか!?

要注意カード

なんと竜崎もこのカードを出すことがある！ 本当に低い確率なので会えたらラッキー？

R・E・Bドラゴン

←守備力の高さに手間取っていると…。

[竜崎の主力カード]

主力3体の内、2体の種族は岩石。主力でしかも高い攻撃力と守備力を備えている。強化型魔法カードで対抗しよう。

岩窟魔人オーガ・ロック

マグマン

二つの口を持つ闇の支配者

オススメ!! Getカード

メガザウラー

このモンスターはぜひとも手に入れたいモンスター。これぞ恐竜！　というパワーと守備力。これさえいれば百人力という感じ。100回勝負を挑めば、１枚くらいは出現するかも？　他にはソードドラゴンがオススメ。

どとうの恐竜大突進!!

というわけで、実は竜崎のデッキは恐竜モンスターが主力ではないことがわかった。ではどの種族が一番多いのか？　その種族は岩石。マグマンや岩窟魔人オーガ・ロック、ストーン・アルマジラーなどが、その代表格だ。岩石モンスターの特長は守備力がべらぼうに高い。注意したいのは、地形を山に変化させてはいけない、ということだ。こちらの攻撃がまったく通じなくなってしまうぞ。

このカードは使うな！

⬆ただでさえ硬いのに、まさに岩石。自分から相手を助けるのだけはさけたい。

VS竜崎のGET！カード

No.	カード名	入手度
011	剣竜	△
079	メガザウラー	△
080	ワイルド・ラプター	◎
081	屍を貪る竜	○
105	トモザウルス	×
151	赤き剣のライムンドス	◎
167	太古の壷	×
218	二つの口を持つ闇の支配者	◎
237	はにわ	×
244	マグマン	◎
257	ストーン・アルマジラー	◎
263	ウォー・アース	◎
326	体温の上昇	◎
331	荒野	◎
339	レッド・ポーション	○
344	ファイヤー・ボール	○

海が怒っているぜよー！

VS 梶木

←船を買うお金をためるためデュエリストキングダムに参加。水のモンスターを使ってデュエルに挑む！

梶木漁太

豪快な性格で、腹を減らした遊戯たちに魚をふるまうなど気のいいデュエリスト。原作では地形を使ったコンボで遊戯を苦しめた。

海の怒りをこめたデッキ

ダイナソーと違い、梶木のデッキは水のモンスターばかりで構成されている。しかもモンスターはパワフルなヤツラばかり！　デュエルが長引くと大物がでてくる可能性があるから注意せよ。

要注意カード

攻撃力1800！　これはヤバイ。出てきたらモンスターをカベにして、魔法カードでしのごう！

海竜神

←梶木の最強モンスターはかなり手強いぞ。

[梶木の主力カード]

ホーリー・パワーの種族は魔法使いだが、それ以外はほとんど水の種族。主力モンスターはいずれも守備力が高い。

怒りの海王

ヒトデンチャク

ペンギン・ナイト

水デッキと対決せよ!!

ダイナソー戦と同じ注意点になるが、対梶木戦では海カードを使ってはならない。自分がパワーアップするより、相手がパワーアップする確率の方が高い。大海原ではヤツラの凶暴性は増すばかりだ！

➡ワイルド・ラプタークラスの攻撃力があれば、例えリバイアサンが出現しても恐くはない。

ワイルド・ラプター

1500
800
きょうりゅう

はしることが とくいなきょうりゅう
するどいかぎづめで こうげきする

オトメ

1200
900
せんし

おとをあつかうのが とくいなオトメ
おんぷの かまをつかい こうげきする

このカードをそろえろ！

⬅通常の敵モンスターは、オトメクラスの攻撃力があれば軽く撃破できるだろう。

オススメ!! Getカード

海竜神

敵にまわして恐ろしいということは、味方にすればたのもしいということ。その他の強力カードとしてはカクタスや轟きの大海蛇などがある。ぜひとも手に入れたいカードだ。

このカードは使うな！

LP 8000
うみ
うみ
さかな かいりゅう いかずち みず
は パワーアップ

⬆対梶木戦において、絶対に海カードは使ってはいけない。海のもくずになりたいなら別だが。

VS梶木のGET!カード

No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度
070	デビル・クラーケン	◎	205	ドローバ	△	258	沼地の魔獣王	◎
071	海月ージェリーフィッシュー	◎	206	グロス	△	265	怒りの海王	×
073	海竜神	△	213	アクア・マドール	◎	270	ウェザ	○
131	オクトバーサー	△	223	轟きの大海蛇	×	289	チェンジ・スライム	×
140	トードマスター	○	227	ヒトデンチャク	×	292	サイコ・カッパー	×
150	カクタス	×	230	レア・フィッシュ	○	309	はがねの甲羅	◎
152	とろける赤き影	×	243	ウォーター・エレメント	△	328	ポセイドンの力	◎
177	モンスタートル	△	247	ルート・ウォーター	△	334	海	◎
193	タートル・タイガー	◎	249	水の踊り子	◎	339	レッド・ポーション	○
196	アンモ・ナイト	◎	250	氷	○	344	ファイヤー・ボール	○
199	ペンギン・ナイト	△	251	恍惚の人魚	◎			

伝説のレアカードを倒せ！

瀬人 せと

海馬瀬人

海馬コーポレーションの社長であり、数々のゲームをこなすテクニシャン。遊戯に敗北し闇の罰ゲームを受け、精神が崩壊していた。

←ペガサスの会社乗っ取りの陰謀を阻止するため、地獄から蘇り、デュエリストキングダムに参加する。

バランスとれた強力デッキ！

瀬人といえばB・E・Wドラゴンだが、それ以外のモンスターもかなり強力なメンツがそろっている。攻撃力か守備力が1500以上あるモンスターでなければ、つらい戦いを強いられるだろう。

要注意カード

攻撃力3000、守備力2500。まさに最強モンスターの名にふさわしい強さをほこっているぞ！

B・E・Wドラゴン

←ただでさえ手強い相手なのにコイツが出たら…。

[瀬人の主力カード]

主力モンスター、ケンタウロスの守備力は1550。こいつを倒すには、ある程度の強さのモンスターをパワーアップしよう！

魔物の狩人

魔人デスサタン

ケンタウロス

永遠のライバル、宿命の対決!!

対ブルーアイスがカギ

対ブルー・アイズにはサンダーボルトかブラックホールが一番だ。それ以外には、ブルーアイズが出現する前に、モンスターをパワーアップさせるしかない。強くなる前に出てしまうと、パワーアップするヒマがなくなるぞ。

攻撃力1800のモンスターは強力！　しかし種族が天使なので、地形を闇に変えられるとパワーダウン。

逆転の女神

温存せよ！

⬆サンダーボルトは対ブルー・アイズ用にとっておこう。

魔法で…

かくとうじょう
ワイルド・ラプタ 1500 800
もうじゅうのはをつかった!

→まず強化型魔法でパワーアップ。

地形で…

LP 8000
こうや
アンデット　きょうりゅう　がんせき　はフィールドパワーをえる

LP 7850
こうや
ワイルド・ラプタ 3120 1664
LP 6930
▶こうげき
しゅび

⬆さらに地形を変化させてパワーアップさせる。種族を間違えないように。

パワーアップ！

➡これでブルー・アイズに対抗できるモンスターのできあがり。

VS瀬人のGET！カード

No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度
003	サイクロプス	△	126	戦いの神　オリオン	○	248	マスター・アン・エキスパート	△
005	ガーゴイル	×	136	魔人　デスサタン	◎	272	マブラス	○
023	邪悪なるワーム・ビースト	○	163	サファイヤ・リサーク	○	275	陸戦型バグロス	◎
026	ミノタウルス	△	164	ゼミアの神	○	281	バーサーカー	◎
033	ジャッジ・マン	△	165	ジャジメント・ザ・ハンド	○	284	陰陽師タオ	△
034	闇・道化師のサギー	×	168	暗黒火炎竜	◎	286	ゲート・キーパー	◎
076	グラップラー	○	193	タートル・タイガー	△	287	黒い影の鬼王	○
090	逆転の女神	△	201	キラーパンダ	△	291	炎の魔人	○
091	ケンタウロス	△	204	マキャノン	◎	299	音女	△
111	死の沈黙の天使　ドマ	◎	223	轟きの大海蛇	×	302	闇の破神剣	◎
115	カオス・ウィザード	○	225	呪われし魔剣	○	321	悪魔のくちづけ	◎

兄サマのカタキをとってやる！

VS モクバ

←会社乗っ取りの陰謀に巻き込まれ、島へと連れてこられる。遊戯へと助けを求めるが…。

海馬木馬

瀬人の弟で海馬コーポレーションの副社長だった。性格はごう慢だったが、遊戯との戦いで優しさに目ざめはじめる。

最大の敵は油断だけだ!?

モクバのデッキはこのレベルではちょっと弱め。出してくるモンスターも、今までどこかで見てきたようなヤツらばかりだ。瀬人などと、激戦をくりひろげて、きたえたデッキなら楽勝であろう。

要注意カード

モクバのモンスターの中で、攻撃力が高いのがコイツ。出現確率は低いから、心配の必要なし。

斬首の美女

←これが出る前に、大抵勝負はついている。

[モクバの主力カード]

平均の攻撃力は600前後。守備力もあまり高くない。種族もバラバラなので、地形カードに注意する必要もなし。

運命のろうそく

ララ・ライウーン

死者の腕

オススメ!! Getカード

ブラックホール

手も足もでないモンスターをあっという間に消し去ってくれる便利なカード。自分のモンスターも消えてしまう、一回は相手に攻撃されるなど、サンダーボルトには数段おとるが、それでも便利な魔法。

ゲットカードの種類が豊富

対モクバ戦ではカードをゲットすることを目的とし、早めに勝負をつけることに専念しよう。デッキには、強化型の魔法より、モンスターをたくさん入れた方がいい。後は、かたっぱしからけちらしてしまえ！

攻撃力に注意

←でも油断すると、あっという間にライフが0に。

VSモクバのGET！カード

No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度
008	きのこマン	△	147	モンスター・エッグ	△	197	ゾンビランプ	✕	255	プリヴェント・ラット	✕
009	ヘルバウンド	✕	148	闇を司る影	○	198	ハッピー・ラヴァー	△	256	異次元の戦士	✕
024	ワイト	✕	154	ファイヤー・デビル	✕	199	ペンギン・ナイト	○	260	月の女神エルザェム	○
058	クリボー	✕	157	火炎草	✕	200	プチリュウ	✕	262	アイルの小人剣士	○
066	魔物の狩人	△	158	マンイーター	△	202	デーモン・ビーバー	✕	264	ウィング・エッグ・エルフ	△
075	人喰い植物	△	159	ディッグ・ビーク	✕	203	ゴースト	✕	266	剣の女王	○
076	クロコダイラス	△	160	マグネッツ1号	○	207	スピック	✕	267	悪の無名剣士	○
102	闇の仮面	△	161	マグネッツ2号	△	208	プチテンシ	△	268	闇にしたがう者	✕
110	東方の英雄	△	166	謎の傀儡師	△	210	スティング	✕	270	ウェザ	○
113	ダーク・グレイ	○	167	太古の壷	✕	211	サンダー・キッズ	✕	273	悟りの老樹	△
114	白い泥棒	○	172	アーメイル	△	212	バビロン	✕	274	緑樹の霊王	△
118	物陰の協力者	○	173	ダーク・プリズナー	△	214	紫炎の影武者	△	276	北風と太陽	○
120	ドリーム・ピエロ	△	174	ハリケル	△	224	トラップ・マスター	△	280	王座の守護者	△
121	眠れる獅子	✕	176	ファイヤー・アイ	△	226	デス・ストーカー	○	282	スリーピィ	○
122	ヤマタの竜絵巻	△	179	サターナ	✕	229	命の砂時計	✕	285	デビル・スネーク	✕
123	ダーク・プラント	✕	180	アルラウネ	△	234	斬首の美女	✕	289	チェンジ・スライム	✕
129	眠り子	○	182	仮面道化	✕	236	冥界の番人	△	290	月の使者	△
130	ウェザー・コントロール	✕	183	ホーリー・パワー	✕	237	はにわ	✕	293	伝説の剣豪　マサキ	△
133	炎の騎士　キラー	△	184	ジャグラー	△	238	ヤシの木	△	299	音女	△
134	聖なる鎖	△	185	コピックス	✕	239	ヴィシュワ・ランディー	○	230	ドレイク	○
135	死者の腕	✕	189	フュージョニスト	○	240	デス・フット	△	313	光の角	◎
137	謎の手	✕	191	ララ・ライウーン	✕	242	運命のろうそく	✕	324	覚醒	◎
143	時の魔人　ネクロランサ	○	192	キーメイス	✕	243	ウォーター・エレメント	○	336	ブラック・ホール	◎
144	風の番人　ジン	△	195	ドローン	○	252	キャッツ・フェアリー	△	339	レッド・ポーション	○
145	魅惑の怪盗	△	196	アンモ・ナイト	△	254	未熟な悪魔	✕	344	ファイヤ・ボール	○

人形を操る不気味デュエリスト

VS 腹話術師

←盗んだ瀬人のデッキを使う。さらには瀬人の人形を操り、遊戯に精神的ダメージを与えた。

遊戯の前に立ちはだかった、最初のプレイヤーキラー。瀬人のデッキを使っているので、実力的には強いか弱いか不明である。

守備力高めのモンスター

腹話術師のデッキは、種族はバラバラだが悪魔と魔法使いが多く入っている。モンスターの強さとしては守備力が高め、といった所。こちらが守備力1000以上のモンスターをだせば勝ちだ。

要注意カード

きっとキミの主力モンスターと同じくらいの強さでは? こいつとは相打ちでもOKだ。

ミノタウルス

←キミのメインモンスターがあれば大丈夫。

[腹話術師の主力カード]

ラーバスの守備力は1000。デッキに、これを破壊できるモンスターが必要。それがいれば、後のモンスターは恐くない。

ラーバス

デス・ストーカー

魔頭を持つ邪竜

悪魔デッキに挑め!!

そんなに強くないデッキなので、わざわざこちらから強くしてやる必要はない。そう、闇カードは使わない方が、いいということだ。もしキミのデッキが、闇カードでパワーアップするデッキだとしても、だ。

パワーアップなら全体に影響する地形カードではなく、闇・エネルギーなどのモンスター単体を強くする魔法カードを使おう。これなら相手を強くしてしまうことなく、自分だけパワーアップできるぞ。

闇カードは不利

⬆やはり地形カードは相手を有利にしてしまうことが多い。

魔法カードで強化せよ！

⬆強化型魔法カードで、1体ずつパワーアップしていこう。

オススメ!! Getカード

これからの敵はもっと強力になってくる。そんな時、攻撃力1700は魅力。もらえるまで何度もトライしよう。

ミノタウルス

遊戯王デュエルモンスターズ

VS腹話術師のGET！カード

No.	カード名	入手度
026	ミノタウルス	○
077	グラップラー	◎
112	命を食する者	◎
155	ラーバス	×
163	サファイヤ・リサーク	○
165	ジャジメント・ザ・ハンド	○
169	深淵の冥王	○
175	魔天老	△
178	キラー・ザ・クロー	△
181	ダーク・シェイド	△
186	ミラージュ	◎
190	レッド・エース	△
193	タートル・タイガー	○
201	キラーパンダ	◎
219	ソリテュード	○
236	冥界の番人	○
246	魂を狩る者	○
248	マスター・アン・エキスパート	◎
256	異次元の戦士	◎
258	沼地の魔獣王	○
259	古代魔導師	○
263	ウォー・アース	△
263	ウィング・エッグ・エルフ	×
267	悪の無名戦士	△
270	ウェザ	△
276	北風と太陽	△
279	キング・スモーク	△
284	陰陽師タオ	○
290	月の使者	○
293	伝説の剣豪　マサキ	○
294	魔装騎士ドラゴネス	○
296	一眼の盾竜	△
298	魔頭を持つ邪竜	×
299	音女	○
320	『守備』封じ	◎
335	闇	○

闇を巧みに操るテクニシャン！

VS 闇使い

バーサス　やみづかい

２人目のプレイヤーキラー。こんな顔をしているが、性格は実は臆病。守備を徹底的に固める戦法が得意である。

←デュエリストからスターチップを奪取する。闇にかくれ実体をつかませずに遊戯を苦戦させた。

闇も使うが戦士も使う！

実は闇使いのデッキには、闇でパワーアップする悪魔・魔法使い系モンスターと同じくらい戦士系のカードも入っている。そのどれもが、なかなかの攻撃力と守備力を持っているのだ。

要注意カード

ようちゅういカード

攻撃力2000！ 普通のモンスターなら一撃の下にやられてしまう。戦いたくない相手だ。

闇魔界の覇王

←魔法カードで強化しないと対抗できない相手。

［闇使いの主力カード］

この３体とそれ以外の出現率はあまり変わらない。いろいろな敵モンスターが出現すると、思った方がいいだろう。

冥界の番人

ソリテュード

北風と太陽

オススメ!! Getカード

守備力の高さは、全モンスター中でも上位。相手がカース・オブ・ドラゴンでも大丈夫。しかも見た目は機械だが種族は悪魔なので、悪魔・魔法使いデッキにも入れられるぞ。

闇デッキの性質をつかめ!!

相手はただでさえ強力なのだから、闇と草原の地形カードは使わないこと。サンダーボルトの他にブラックホールもデッキには入れておいた方がいいだろう。守備力を重視してモンスターを選ぼう。

闇でパワーアップするモンスターたち

➡勝てると思っても相手もパワーアップしていては勝てなくなる。

➡相手が守備状態でも、思わぬ反撃をくらうことがあるのだ!

強化魔法でブーストせよ!

⬇地形カードの闇を使って、戦っている地形を変えてみると…。

闇カードは要注意

➡悪魔・魔法使いはパワーアップ。これはこちらも相手も同じ条件だ。

VS闇使いのGET!カード

No.	カード名	入手度
083	闇晦ましの城	△
084	カードを狩る死神	◎
086	バロックス	◎
087	ダーク・キメラ	◎
088	メタル・ガーディアン	△
103	転職の魔鏡	△
162	悪魔の知恵	○
171	大王目玉	○
187	ヘルゲート・ディーク	×
188	ファランクス	×
194	魔人テラ	◎
219	ソリテュード	△
220	仮面魔導師	○
222	ミッドナイト・デビル	×
225	呪われし魔剣	◎
232	魔人銃	×
245	D・ナポレオン	×
256	異次元の戦士	○
261	デーモンズ・ミラー	×
269	破壊神 ヴァサーゴ	○
270	Xギラス・ライト	×
277	ゴーゴン・エッグ	×
281	バーサーカー	◎
284	陰陽師タオ	○
288	ダーク・アーティスト	○
294	魔装騎士 ドラゴネス	○
295	バイオ・プラント	×
297	魔界の機械兵	◎
298	魔頭を持つ邪竜	×
303	闇・エネルギー	◎
335	闇	◎

邪魔するヤツはつぶすぜ！

VS キース

←テレビ番組の中でペガサスに無様な敗北を喫し、その復讐のために、大会に乱入してきた。

バンデット・キース

かつては全米一のデュエリストといわれ、大会があるごとに出場し賞金を総なめにしていた賞金稼ぎ。勝つためには手段を選ばない。

強力な、矛と盾を備えた相手

攻撃力と守備力のバランスがとれている戦士系の多いキースのデッキ。さらに1400の攻撃力を誇る魔界の機械兵と1500の守備力を誇る謎の傀儡師の2大強力カードがあって手強い相手だ！

要注意カード

攻撃力1400、守備力1200。この攻撃の要に対し、守備のかなめ謎の魔術師もいる。

魔界の機械兵

←こんなモンスターの出現率が高いからやっかい。

［キースの主力カード］

攻撃力、守備力共に1200前後のモンスターがほとんど。こちらもこれらと同レベルのカードをそろえないと、いい勝負はできない。

ドリーム・ピエロ

タイガー・アックス

闇の暗殺者

デッキレベルを高めて力で対抗しろ

しっかりデッキを強化して挑め！

攻撃力は1200以上で、コイツらを使え！

キースのカードは、わざと低い能力数値の表示を倒すという戦法が使えない。しっかりと対向できるカードをそろえよう。バロックスやエルフの魔法使いあたりがオススメ。

オススメ!! Getカード

キースとのデュエルではこのカードの存在に苦しめられるが、勝負に勝てばこのカードをもらえる確率は結構高い。攻撃力も守備力も、この時期では高めで戦力アップ間違いなしだ。

魔界の機械兵

➡鉄壁の防御を誇るこのカードで、対抗できるカードを引くのを待て。

⬆闇使いからもらえるカード。魔法カードで強化できれば完璧。

VSキースのGET!カード

No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度
036	メデューサの亡霊	◎	154	ファイヤー・デビル	×
093	鎧武者斬鬼	○	197	ゾンビランプ	×
094	地を這うドラゴン	○	202	ゴースト	×
095	マーダーサーカス	◎	215	フレイム・ゴースト	△
096	鎧武者ゾンビ	○	228	森の屍	○
097	ドラゴン・ゾンビ	△	241	闇の暗殺者	◎
098	マーダーサーカス・ゾンビ	◎	244	マグマン	△
108	手招きする墓場	×	263	ウォー・アース	○
124	アイアン・ハート	○	275	陸戦型バグロス	◎
132	１３人目の埋葬者	◎	283	ホログラー	○
135	死者の腕	×	286	ゲート・キーパー	○
139	青眼の銀ゾンビ	×	297	魔界の機械兵	◎
146	髑髏の寺院	○	322	紫水晶	◎
153	死神のドクロイゾ	○	325	機械改造工場	◎

デュエルの神髄を教えようぞ

←シモン・ムーランというこの名前、「ン」を取るとやけに日本人っぽい名前になるのは隠れた事実。

シモン・ムーラン

このゲームのオリジナルキャラクターで、デュエルマスターズの全てを知っている謎の老人。その腕前は最高クラスである。

実はシャーディーと関係が!?
（なワケないか…）

魔法使い軍団の鉄壁の壁

シモンの使うカードはそのほとんどが魔法使い系のカードだ。この中で気をつけなければいけないのが、イリュージョニスト・ノーフェイスの初めとする守備力2000を越えるカードたちだ。

要注意カード

なんと守備力が2200もあるやっかいなカード。できるだけこれが出る前に勝負を決めたい。

幻想師・ノー・フェイス

←まさに鉄壁。単体モンスターじゃ話にならない。

［シモンの主力カード］

攻撃力だけを見るとキースのデッキと大差ないが、守備力の圧倒的に高いカードが多い。強力な攻撃力がないと倒せないぞ

ホーリー・ドール

アクア・マドール

ドリアード

謎のウィザードとの対決!!

守備力の高いシモンのカードに対向するには、魔法カードでモンスターをしっかりと強化することだ。キミが現在持っている地形カードや魔法カードを考えながら、それを活かせるようなデッキ作りを心がけたい。攻撃の要ができるまでは、じっとがまんだ。

魔法カードで対抗!!

⬆いかにこれらの防御力を上回るカードを作り出せるかが、勝利のポイントだ！

守備力には…

⬇守備力の高いカードがとにかく多い。これらを退治しないとシモンにダメージを与えられないので一苦労。

このカードは使うな！

⬆魔法使いを強化する「闇」カードは絶対使うな！　さらに防御力が高くなるぞ。

オススメ!! Getカード

デーモンの召喚

極まれにだけど、悪魔系最強カード、デーモンの召喚をもらえることがある。攻撃力2500、守備力1200とランダムでもらえるカードの中では最強なので根気よく狙ってみる価値アリだ！

VSシモンのGET!カード

No.	カード名	入手度	No.	カード名	入手度
002	ホーリー・エルフ	◎	213	アクア・マドール	◎
016	時の魔術師	△	216	ドリアード	◎
022	デーモンの招喚	×	220	仮面魔導師	○
034	闇・道化師のサギー	△	253	エンジェル・魔女	×
044	ホーリー・ドール	◎	259	古代魔導師	○
104	黒魔族のカーテン	×	268	闇にしたがう者	×
106	風の精霊	◎	284	陰陽師タオ	○
114	白い泥棒	×	304	デーモンの斧	◎
115	カオス・ウィザード	◎	307	エルフの光	◎
128	ラムーン	◎	308	猛獣の歯	◎
142	炎を操る者	×	310	黒いペンダント	◎
190	レッド・エース	×	323	秘術の書	◎

あなたの考えはお見通しデース

VS ペガサス

⬅遊戯を倒し、海馬コーポレーションを我が物にするために、このデュエル大会を開いた。

ペガサス・J・クロフォード

デュエルモンスターズを発明した天才ゲームデザイナー。千年アイテムの能力「マインドスキャン」で相手の思考を読むことができる。

強力カードのオンパレード！

シモンのカードとは反対に、攻撃力が1700もある攻撃力の高いカードが次から次へと出現。今度は相手が積極的に攻撃してくるので、とってもやっかいだ。まずはこの攻撃をしのがないとダメだ。

要注意カード

攻撃力1700、守備力1400という高性能のカード。こんなの主力で使えたら、そりゃ強力だ！

カクタス

⬅出現率が高いというのがとてもやっかいだ。

[ペガサスの主力カード]

要注意カードも含めて、攻撃力1700のカードが3種類存在している。しかもどのカードも出現率が意外と高い。

アックス・レイダー

アサシン

ゲート・キーパー

オススメ!! Getカード

攻撃力1700、守備力1400の強敵カードも、手に入ってしまえば強い見方。パワーアップさせやすい戦士系のアサシンもいいぞ。次に待ち受ける最強の相手に備えパワーアップを計ろう！

カクタス

マインドスキャンをぶっつぶせ!!

ゲートキーパーを倒せ！

高い攻撃力のカードでビシバシ攻撃してくるので、モンスターを強化するのに手間取ると、あっという間にやられてしまう可能性大だ。まずは、守備力の高いカードで相手の攻撃を防ぐことが先決。相手のカードが守備表示をするようになれば、やっつけるチャンスも大きくなるぞ。

攻撃表示へ！

➡そこを攻撃。攻撃力の高いヤツには守備のスキをつけ！

守備表示から

⬅守備を固めれば、相手も攻撃できず守備表示をするので…。

VSペガサスのGET！カード

No.	カード名	入手度
040	壺魔人	△
044	ホーリー・ドール	◎
045	エレキッズ	×
119	地獄の裁判	○
127	アサシン	◎
149	ランプの魔人	◎
150	カクタス	◎
171	大王目玉	△
201	キラーパンダ	△
216	ドリアード	○
220	仮面魔導師	×
223	轟きの大海蛇	△
225	呪われし魔剣	○
233	暗黒魔神ナイトメア	○
234	斬首の美女	◎
249	水の踊り子	◎
263	ウォー・アース	×
264	ウィング・エッグ・エルフ	×
272	マブラス	○
273	悟りの老樹	×
274	緑樹の霊王	×
280	王座の守護者	×
281	バーサーカー	◎
284	陰陽師タオ	△
286	ゲート・キーパー	◎
287	黒い影の鬼王	○
291	炎の魔神	○
299	音女	△
329	ドラゴン族・封印の壺	△

遊戯王デュエルモンスターズ

真の闇の力を見せてやるぜ…

闇遊戯（やみゆうぎ）

闇遊戯

千年パズルにより生まれた、遊戯のもうひとつの人格。闇の力で悪を裁く「正義の番人」だ。ゲームの腕前は超一流。

←闇の遊戯は常に冷静沈着で攻撃的だが、友情とゲームを愛する心は、普段の遊技と同じだ。

最強の相手に挑め！

間違いなく最強クラスのカードがそろったデッキ構成。主力となっているカードの攻撃力が、なんと1800！ 初めて挑戦できるようになった時期に勝つには、初めの自分の手札が重要になるぞ！

要注意カード

これが出てくる前にモンスターを強化するか、勝負をつけていないとゲームオーバー！

デーモンの召喚

←これがたまにしか出ないと思ったら大間違い。

［闇遊戯の主力カード］

攻撃も守備も万全なカード構成。最低でもこのクラスのカードに対処できないと、勝てる見込みはない。

岩石の巨兵

バーバリアン2号

炎の剣士

最終決戦！ ついに対決の時!!

闇遊戯に対抗するには、魔法カードの強化が必要。しかし、いきなり強力なカードを出されると、強化をする前にモンスターがやられてしまう。そんなときは、先に地形カードで種族自体を強化すれば、場に出る前からパワーアップしているのでいいぞ。

オススメ!! Getカード

非常に出現確率の低い、超レアカード。でもそれに見合う能力を持っている。狙ってみるしか！

ブラック・マジシャン

このカードは使うな!!

➡主力の戦士系をパワーアップさせてしまう。

⬅デーモンの召還を出される前に勝てるなら…。

そろえておきたいカード

⬆敵を一瞬で蹴散らす絶対必需品！

⬆敵の猛攻に耐える防御役のカードだ。

⬆単体でまともに戦える貴重な戦力。

VS闇遊戯のGET！カード

No.	カード名	入手度
002	ホーリー・エルフ	○
006	グレムリン	○
007	砦を守る翼竜	◎
010	暗黒のドラゴン	◎
022	デーモンの召喚	△
025	インプ	○
027	ルイーズ	○
030	アンデット・ウォーリアー	×
031	デビル・ドラゴン	◎
035	ブラック・マジシャン	×
041	エルフの剣士	◎
046	グリフォール	○
047	サイガー	×
048	クリッター	×
059	マンモスの墓場	×
060	グレート・ホワイト	◎
065	シルバー・フォング	×
074	岩石の巨兵	◎
089	カタパルト・タートル	◎
319	魔性の月	◎
345	火あぶりの刑	△
348	光の護封剣	△

ソフトごとにみんなちがう
初期デッキ

プレイヤーが初めに手に入れられるカードがソフトによってみんな違うこのゲーム。そんな中でも、優秀なカードとダメなカードの代表がこれだ！

★これが多いとラッキー

194 魔人 テラ
1200 1300 種 悪魔
初期デッキのカードの中では、攻撃力、守備力とも最高のカードだ。

196 アンモ・ナイト
1000 1200 種 水
魔人テラには劣るものの、序盤では大活躍してくれるカード。

289 チェンジ・スライム
400 300 種 水
能力だけを見ると弱いけど、特殊な融合で使用するレアカードだ。

★これが多いと悲しい…

024 ワイト
300 200 種 アンデット
全カードの中でも攻撃力、守備力とも最低のカード。単なる捨てゴマ？

058 クリボー
300 200 種 悪魔
ワイトと並ぶ最弱カード。魔法で強化する以外、彼らが勝つことはない。

123 ダーク・プラント
300 400 種 植物
前者よりも守備力が倍。でもこれで止められる攻撃力は、ほとんどなし。

★必ずデッキに入っているカード

337	サンダー・ボルト
338	モウヤンのカレー
339	レッド・ポーション
343	ひのこ（これだけ2枚入っている）
344	ファイヤー・ボール
350	闇をかき消す光

どのデッキにも必ず入っているカードが上の5枚。この中で一番重要なのがサンダー・ボルトだ。このカードのおかげで、どんな強いカードが出てきても、一度は反撃できるからね。

Page……………060-088
all dual card list
全デュエルカードリスト
オール

カードデータの見方

B・E・Wドラゴ❷ ❸

- ❹ 3000
- ❺ 2500
- ❻ ドラゴン
- ❼ レア度 S

攻撃、守備が最高のなかなか手に入らない超レアカード。カ❽ド単体の能力では最高を誇る。

①カードグラフィック　②カード名
③カードナンバー　④攻撃力　⑤守備力
⑥種族　⑦レア度　⑧カード説明

攻撃力シンボルマーク　守備力シンボルマーク

B・E・Wドラゴン　001

- 攻撃力 3000
- 守備力 2500
- ドラゴン
- レア度：S

攻撃、守備が最高のなかなか手に入らない超レアカード。カード単体の能力では最高を誇る。

ホーリー・エルフ　002

- 攻撃力 800
- 守備力 2000
- 魔法使い
- レア度：D

かよわいエルフだが、聖なる力で身を守りとても守備が高い。魔法使いでは最高の守備力の持ち主。

サイクロプス　003

- 攻撃力 1200
- 守備力 1000
- 獣戦士
- レア度：B

1つ目の巨人。太い腕で殴りかかってくる。要注意。攻撃も守備も安定している中堅カードの代表。

ベビードラゴン　004

- 攻撃力 1200
- 守備力 700
- ドラゴン
- レア度：S

子供ドラゴンとあなどってはいけない。うちに秘める力は計り知れない。融合で真の力を発揮。

ガーゴイル　005

- 攻撃力 1000
- 守備力 500
- 悪魔
- レア度：A

石像と思わせ闇の中から攻撃をする。逃げ足も素早い。レア度が高めな割には性能は割と平凡だ。

グレムリン　006

- 攻撃力 1300
- 守備力 1400
- 悪魔
- レア度：C

いたずら好きの小さな悪魔。暗闇から襲ってくる。気をつけろ。原作通りのパワーアップに期待。

砦を守る翼竜　007

- 攻撃力 1400
- 守備力 1200
- ドラゴン
- レア度：D

山の砦を守る竜。天空から急降下して敵を攻撃。竜族の中では主力級とは言い難いが、十分な能力。

きのこマン　008

- 攻撃力 800
- 守備力 600
- 植物
- レア度：D

ジメジメした所で力を発揮。傘から菌糸をふりまき攻撃。ゲームスタート時なら十分な戦力。

ヘルバウンド　009

- 攻撃力 500
- 守備力 200
- アンデット
- レア度：A

荒野に現れる獣の亡霊。数が集まるとやっかいなカード。融合で活躍できるため、わりと貴重。

暗黒の竜王　010

- 攻撃力 1500
- 守備力 800
- ドラゴン
- レア度：D

暗闇の奥深くに棲息するドラゴン。目はあまりよくない。この性能で手に入りやすい主力カード。

剣竜　011

- 攻撃力 1750
- 守備力 2030
- 恐竜
- レア度：B

全身にカタナのトゲが付いた恐竜。突進攻撃をする。攻撃力・守備力共に2桁の半端な数値がミソ。

バーバリアン2号　012

- 攻撃力 1800
- 守備力 1500
- 戦士
- レア度：A

トゲ付き棍棒であらゆるものを破壊する。なぜ2号かは不明。攻撃力でこれを上回カードは少ない。

タイホーン 013

攻	1200
守	1400
種族	鳥獣
レア度	C

口から砲弾を撃ちだし遠くを攻撃。山での砲撃は強い。わりと中途半端な能力。鳥獣デッキ用か。

牛魔人 014

攻	1800
守	1300
種族	獣戦士
レア度	A

森に住む牛の魔人。角を突きだし突進攻撃。攻撃力が高く、魔法カードによる強化もしやすい。

炎の剣士 015

攻	1800
守	1600
種族	戦士
レア度	S

炎の力をあわせもつ戦士。炎を放つ剣で攻撃する。超レアカードだが、融合で作りやすいカード。

時の魔術師 016

攻	500
守	400
種族	魔法使い
レア度	A

時間を自由にあやつる魔術師。どう見ても弱いがかなり役に立つ。強力な融合カードを作り出せる。

封印されし者の右足 017

攻	200
守	300
種族	魔法使い
レア度	S

封印された右足。封印をとくと無限の力を得られる。召喚神エクゾディアカードの内の1枚。

封印されし者の左足 018

攻	200
守	300
種族	魔法使い
レア度	S

封印された左足。封印をとくと無限の力を得られる。召喚神エクゾディアカードのうちの1枚。

封印されし者の右腕 019

攻	200
守	300
種族	魔法使い
レア度	S

封印された右腕。封印をとくと無限の力を得られる。召喚神エクゾディアカードのうちの1枚。

封印されし者の左腕 020

攻	200
守	300
種族	魔法使い
レア度	S

封印された左腕。封印をとくと無限の力を得られる。召喚神エクゾディアカードのうちの1枚。

封印されしエクゾディア 021

攻	1000
守	1000
種族	魔法使い
レア度	S

鎖で縛られた腕と足を全て集めると封印が解ける。召喚神エクゾディアカードのうちの1枚。

デーモンの召喚 022

攻	2500
守	1200
種族	悪魔
レア度	S

闇の力で心を惑わす。悪魔族ではかなりのレアカード。守備力に比べて、攻撃力がずば抜けて高い。

➡遊戯は瀬人との一騎打ちで、ピンチの中、結束の力を発揮しエクゾディア完成させた。

最強(?)のエグゾディアカード

⬆ただ、デッキの中に入れてるだけじゃなかなか決まらない。

5枚ある「封印されし〜」カードは、手札に全てそろえるとその時点でプレイヤーの勝利が決まるすごいカード。でも普通1枚づつしか手に入らないこのカードを手札にそろえるのは至難のわざだ。

アンデッド・ウォーリアー 030

- 1200
- 900
- アンデット
- レア度：A

ガイコツ戦士。弱そうに見えるが素早くするどい攻撃をくりだす。融合で作りだして序盤で活躍。

デビル・ドラゴン 031

- 1500
- 1200
- ドラゴン
- レア度：D

凶悪なドラゴン。邪悪な炎をはき心を邪悪にする。能力の高さの割には、非常に手に入りやすい。

二頭を持つキング・レックス 032

- 1600
- 1200
- 恐竜
- レア度：S

恐竜族最強のレアカード。２つの頭で同時攻撃。しかし、レア度に見合う戦闘力は期待できない。

ジャッジ・マン 033

- 2200
- 1500
- 戦士
- レア度：B

勝ち負けのない勝負が嫌いな戦士。棍棒の攻撃は強いぞ。このカード数の１枚の差で戦力は段違い。

闇・道化師のサギー 034

- 600
- 1500
- 魔法使い
- レア度：B

どこからともなく現れる道化師。ふしぎな動きで攻撃をかわす。攻撃力が貧弱なので守り専門に。

ブラック・マジシャン 035

- 2500
- 2100
- 魔法使い
- レア度：S

魔法使いとしては攻撃力・守備力共に最高クラス。間違いなく、デッキの切り札にできるカードだ。

メデューサの亡霊 036

- 1500
- 1200
- アンデット
- レア度：D

毒ヘビの頭を持つモンスター。目をあわせると石にされてしまう。性能の割に手に入れやすい。

邪悪なるワーム・ビースト 023

- 1400
- 700
- 獣
- レア度：C

闇の力でミミズ化モンスターが地面の中から突然現れ攻撃。手に入る時期を考えると平凡な能力。

ワイト 024

- 300
- 200
- アンデッド
- レア度：A

どこにでも出てくるガイコツのおばけ。攻撃は弱いが集まると大変。融合専門カードだ。

インプ 025

- 1300
- 1000
- 悪魔
- レア度：C

闇に棲む小さなオニ。攻撃は意外に強い。角には注意。使える魔法カードが多くて使いやすい。

ミノタウルス 026

- 1700
- 1000
- 獣戦士
- レア度：B

すごい力を持つ牛の怪物。オノひとふりでなんでもなぎ倒す。頼もしい攻撃力が魅力だ。

ルイーズ 027

- 1200
- 1500
- 獣戦士
- レア度：C

体は小さいが草原での守備力はかなり強い。守備力で耐えて、魔法カードでパワーアップさせたい。

岩窟魔人オーガ・ロック 028

- 800
- 1200
- 岩石
- レア度：C

体がかたい岩のため守備は高い。太い腕のひとふりに注意。ゲーム序盤から壁として活躍する。

マウンテン・ウォーリアー 029

- 600
- 1000
- 獣戦士
- レア度：B

足場の悪いところでもがんがん動き回る頑丈な戦士。攻撃力はいまいち。獣戦士で固めたいときに。

エルフの剣士 041

攻撃力	1400
守備力	1200
種族	戦士
レア度	D

剣術を学んだエルフ。素早い攻撃でほんろうする。カードを手に入れるより、融合で作ろう。

幻想師・ノー・フェイス 042

攻撃力	1200
守備力	2200
種族	魔法使い
レア度	S

幻影を見せひらりと攻撃をかわす幻のレアカード。最高級の防御力で、うかつな攻撃は痛い目に。

カルボナーラ戦士 043

攻撃力	1500
守備力	1200
種族	戦士
レア度	A

見た目は普通の戦士だが、強い攻撃力を持っている。序盤で手に入れられたプレイヤーはラッキー。

ホーリー・ドール 044

攻撃力	1600
守備力	1000
種族	魔法使い
レア度	D

聖なる力を操る人形。闇での攻撃は強力だ。魔法使いの中では、主力カード。手に入りやすい。

エレキッズ 045

攻撃力	1000
守備力	500
種族	雷
レア度	A

雷攻撃は意外と強い。甘く見ると感電するぞ。種族的には珍しい「雷」だが、能力は平凡。

グリフォール 046

攻撃力	1200
守備力	1500
種族	獣
レア度	C

かたい体で守ることが得意。半端な攻撃ははじき返す。手に入る時期を考えると、平凡な能力。

サイガー 047

攻撃力	1200
守備力	600
種族	獣
レア度	A

守備は見た目ほど高くないが、角による攻撃は強力だ。魔法カードで強化していこう。

竜騎士ガイア

原作では融合カードを初めて使用した組み合わせで、活躍した竜騎士ガイア。ガイアをカース・オブ・ドラゴンに乗せることでさらに攻撃力が強化された。ゲームでも再現が可能だ。

⬆実戦では、材料となる２枚のカードは単独でも十分強い。融合のタイミングが悩みどころだ。

竜騎士ガイア 037

攻撃力	2600
守備力	2100
種族	ドラゴン
レア度	S

ドラゴンのスピードに騎士の力が加わり、激しい攻撃をしかける。融合で作り出せる強力カード。

暗黒騎士ガイア 038

攻撃力	2300
守備力	2100
種族	戦士
レア度	S

風よりも速く走る馬に乗った騎士。突進攻撃に注意。いわずと知れた遊戯の主力カード。高性能。

カース・オブ・ドラゴン 039

攻撃力	2000
守備力	1500
種族	ドラゴン
レア度	S

邪悪なドラゴン。闇の力を使った攻撃は強力だ。さまざまな魔法カードでパワーアップを計れる。

壺魔人 040

攻撃力	200
守備力	1800
種族	炎
レア度	B

奇妙な模様が描かれた壺。守備力はかなりのものがある。極端に守備力が高いが、でもそれだけ。

吸血ノミ 055

攻撃力 1500 / 守備力 1200
昆虫
レア度：D

血を吸う巨大ノミ。攻撃はかなり強い。ノミとあなどると危険。これを集めて昆虫デッキを作ろう。

ラーバモス 056

攻撃力 500 / 守備力 400
昆虫
レア度：S

幼虫のため、かなり弱いが成長すると巨大なガになる。実戦では役に立たないが、進化材料になる。

グレートモス 057

攻撃力 2600 / 守備力 2500
昆虫
レア度：S

巨大なガ。鱗粉をまき散らして攻撃。森ではかなり強力。原作で羽蛾が完成させた形態だ。

クリボー 058

攻撃力 300 / 守備力 200
悪魔
レア度：A

小さな悪魔。暗闇でいっぱい出てくるととっても邪魔だ。カードの中では最弱クラス。コレクター用。

ハーピィレディー三姉妹

ハーピィ・レディーを次々と強化する孔雀舞の得意戦法。ゲーム中でも、万華鏡を使えば、カードそのものが変化するので、さらに魔法カードで強化が2度できるお得な戦法になっている。

↑連続で強化すれば、その強さは最強クラス。

クリッター 048

攻撃力 1000 / 守備力 600
悪魔
レア度：A

3つ目の小型悪魔。闇の中で力を発揮することができる。レア度は高いが、能力は決して高くない。

ビック・アント 049

攻撃力 1200 / 守備力 1500
昆虫
レア度：D

密林に棲む巨大アリ。攻撃・守備共に意外と強い。序盤では手軽に手に入る強力なカードだ

昆虫人間（ベーシック・インセクト） 050

攻撃力 500 / 守備力 700
昆虫
レア度：A

群をなして暮らす昆虫。森の中は彼らの楽園だ。弱いカードだが、レア度の高い珍しいカード。

アーマー・リザード 051

攻撃力 1500 / 守備力 1200
爬虫類
レア度：A

かたい体のトカゲ。大きな口でかみつかれたらひとたまりもないぞ。高性能なカード。

ヘラクレス・ビートル 052

攻撃力 1500 / 守備力 2000
昆虫
レア度：B

巨大カブトムシ。角の攻撃とかたい体の守りは強力。どんなデッキに入れても活躍できる性能だ。

キラー・ビー 053

攻撃力 1200 / 守備力 1000
昆虫
レア度：D

大きなハチ。意外に強い攻撃をする。群で襲われると大変。ゴキボールのおかげで出番は少ない。

ゴキボール 054

攻撃力 1200 / 守備力 1400
昆虫
レア度：D

丸いゴキブリ。ゴロゴロ転がって攻撃。守備が意外と高いぞ。キラービーより守備力が高い。

066 魔物の狩人

- 1500
- 1200
- 戦士
- レア度：B

人を狩る凶悪な狩人。岩をも砕く強い力を持つ。中堅どころの戦士系カードだ。

067 完全究極態グレートモス

- 3500
- 3000
- 昆虫
- レア度：S

昆虫族最強のモンスター。グレートモスの最終形態だ！ 原作では登場しなかった幻のカード。

068 ガルーザス

- 1800
- 1500
- 獣戦士
- レア度：A

竜の頭を持つ獣戦士。オノの攻撃はかなり強力。1800の攻撃力は、数少なく貴重な存在だ。

069 千年竜

- 2400
- 2000
- ドラゴン
- レア度：S

ドラゴンが幾千年もの時を経て成長した姿。原作通りの融合で、作り出して使おう。

070 デビル・クラーケン

- 1200
- 1400
- 水
- レア度：D

海に潜む巨大イカ。海中から突然現れ攻撃をする。シーステルスアタックは残念ながらできない。

071 海月ージェリーフィッシュー

- 1200
- 1500
- 水
- レア度：D

海をただようクラゲ。半透明の体で姿を確認しにくい。水属性のカードの中では壁として活躍。

072 進化の繭

- 0
- 2000
- 昆虫
- レア度：S

幼虫を取り込み成虫に進化させることができる。インセクター羽蛾が見せた、必殺コンボだ。

059 マンモスの墓場

- 1200
- 800
- 恐竜
- レア度：A

仲間のお墓を守るマンモス。墓荒らしを容赦なく攻撃。ゾンビかと思いきや種族は恐竜なので注意。

060 グレート・ホワイト

- 1600
- 800
- 魚
- レア度：D

巨大な白いサメ。大きな口でかみつかれたら逃れられない。この攻撃力で、手に入りやすいカード。

061 オオカミ

- 1200
- 800
- 獣
- レア度：C

今ではあまり見かけないオオカミ。よくきく鼻で獲物を探す。序盤では貴重な戦力になるだろう。

062 ハーピィ・レディ

- 1300
- 1400
- 鳥獣
- レア度：A

人に羽根のはえた獣。美しく華麗に舞い、するどく攻撃する。単体能力は中の下。魔法で強化だ。

063 ハーピィ・レディ三姉妹

- 1950
- 2100
- 鳥獣
- レア度：S

チームワークの良い三姉妹。休む間もなく攻撃をしかける。文句なしの攻撃力と防御力を誇る。

064 タイガー・アックス

- 1300
- 1100
- 獣戦士
- レア度：B

オノを手にした獣戦士。素早い動きからくり出す攻撃は強い。序盤で手にはいると猛威を振る。

065 シルバー・フォング

- 1200
- 800
- 獣
- レア度：A

白銀に輝くオオカミ。見た目は美しいが、性格は凶暴。オオカミよりも魔法カードが使いやすい。

海竜神 073
- 攻撃力 1800
- 守備力 1500
- 海竜
- レア度：B

海の主と呼ばれる海のドラゴン。津波を起こして全てを飲み込む。安心して場に出せる戦闘力。

岩石の巨兵 074
- 攻撃力 1300
- 守備力 2000
- 岩石
- レア度：D

岩石の巨人兵。太い腕の攻撃は大地を揺るがす。地形カードと合わせて出せば鉄壁の守りを見せる。

人喰い植物 075
- 攻撃力 800
- 守備力 600
- 植物
- レア度：D

きれいな花と思わせ近づく人をパクリと食べる、肉食の花。カードが増えれば出番はなくなる。

クロコダイラス 076
- 攻撃力 1100
- 守備力 1200
- 爬虫類
- レア度：B

知恵を持ちさらに凶暴化したワニ。かたいウロコで攻撃をはじく。融合と魔法強化で使っていこう。

グラップラー 077
- 攻撃力 1300
- 守備力 1200
- 爬虫類
- レア度：D

ずるがしこいヘビ。太くて長い体で締めつける攻撃に注意。攻撃も守備も安定している。

アレックス・レイダー 078
- 攻撃力 1700
- 守備力 1150
- 戦士
- レア度：A

オノを持つ戦士。片手でオノを振り回す攻撃はかなり強い。数が多い1500級のカードを凌駕できる。

メガザウラー 079
- 攻撃力 1800
- 守備力 2000
- 恐竜
- レア度：B

全身に角のはえた恐竜。突撃攻撃は強烈だ。攻撃も守備もヘビー級。デッキに入れないのはソンだ。

ワイルド・ラプター 080
- 攻撃力 1500
- 守備力 800
- 恐竜
- レア度：D

走ることが得意な恐竜。するどいカギヅメで攻撃する。手に入りやすく、主力カードにしやすい。

屍を貪る竜 081
- 攻撃力 1600
- 守備力 1200
- 恐竜
- レア度：C

なんでもかみ砕く口を持つ恐竜。その攻撃力は強い。ワイルド・ラプターよりワンランク上の能力。

真紅眼の黒竜 082
- 攻撃力 2400
- 守備力 2000
- ドラゴン
- レア度：S

攻撃力は上級レベル幻の超レアカードだ！ 城之内がダイナソー竜崎から奪ったとっておきの一枚。

闇晦ましの城 083
- 攻撃力 920
- 守備力 1930
- 悪魔
- レア度：B

つねに闇を生み出し全てのものを覆い隠してしまう。悪魔系カードでは最高の守備力を持つ。

カードを狩る死神 084
- 攻撃力 1380
- 守備力 1930
- 悪魔
- レア度：D

大きな鎌を振りかざし、全てを切り裂く。守備力はかなり高い。闇晦ましの城同様、壁として活躍。

闇魔界の覇王 085
- 攻撃力 2000
- 守備力 1530
- 悪魔
- レア度：S

強大な闇の力を使いまわりのものを全て破壊する。たいていのカードを上回る攻撃力が魅力だ。

バロックス 086
- 攻撃力 1380
- 守備力 1530
- 悪魔
- レア度：D

暗闇の中を飛び回り毛むくじゃらの長い腕で殴りかかる。悪魔なのに翼や牙を持っているのがミソ。

地を這うドラゴン 094

- 攻撃力 1600
- 守備力 1400
- ドラゴン
- レア度：C

力が弱り空を飛べなくなったドラゴン。しかしまだ攻撃は強い。実戦でも十分活躍できる能力だ。

マーダーサーカス 095

- 攻撃力 1350
- 守備力 1400
- 悪魔
- レア度：D

闇のサーカスで踊るピエロ。その踊りを見ていると力が抜ける。強いカードがでるまでの代用品か？

鎧武者ゾンビ 096

- 攻撃力 1500
- 守備力 0
- アンデット
- レア度：C

怨念によりよみがえった武者。やみくもに振り回すカタナに注意。守備力が0なので常に攻撃表示。

ドラゴン・ゾンビ 097

- 攻撃力 1600
- 守備力 0
- アンデット
- レア度：B

魔力によりよみがえったドラゴン。吐く息は触れる者を腐食させる。これも守備表示できないカード。

逆転の女神その能力は？

原作中で意識不明から復活した瀬人がデュエル王国へ向かう途中、部下に襲われてしまう。その時、瀬人に向けられた銃口の撃鉄を止めたのが「逆転の女神」カード。実際にも攻撃力、守備力共に高く、デュエルの戦いの流れを逆転させてしまう力を持っているぞ！

⬇攻撃力1800・防御力2000の強力カード。実戦でも活躍。

ダーク・キメラ 087

- 攻撃力 1610
- 守備力 1460
- 悪魔
- レア度：D

魔界に棲息するモンスター。闇の炎をはき攻撃する。能力値の2桁の数字があるとないでは大違い。

メタル・ガーディアン 088

- 攻撃力 1150
- 守備力 2150
- 悪魔
- レア度：B

魔界の宝を守護する悪魔。暗闇での守備は相当高い。全カードを見てもトップレベルの守備力だ。

カタパルト・タートル 089

- 攻撃力 1000
- 守備力 2000
- 水
- レア度：D

カタパルトからいろいろなものを飛ばし、甲羅で攻撃をはじく。見た目通り、デッキの守護者だ。

逆転の女神 090

- 攻撃力 1800
- 守備力 2000
- 天使
- レア度：B

聖なる力で弱き者を守り、逆転の力を与える女神。高レベルで能力のバランスがとれている。

ケンタウロス 091

- 攻撃力 1300
- 守備力 1550
- 獣
- レア度：B

人と馬がひとつになった化け物。走るのが速く誰も追いつけない。ミノタウロスと融合が可能。

ミノケンタウロス 092

- 攻撃力 2000
- 守備力 1700
- 獣戦士
- レア度：S

牛と馬が一体となった化け物。強力な攻撃をしかけてくる。原作通りの融合で作り出そう。

鎧武者斬鬼 093

- 攻撃力 1500
- 守備力 1700
- 戦士
- レア度：C

一騎打ちを好む。一瞬の隙をついて居合い抜きで攻撃。守備力1700の壁は思ったより厚い。

遊戯王デュエルモンスターズ

トモザウルス 105

- 攻撃力：500
- 守備力：400
- 恐竜
- レア度：D

小さいが性格は凶暴。仲間同士で争いだす。カードの数がそろうまでの、枚数合わせ的な役割？

風の精霊 106

- 攻撃力：1700
- 守備力：1400
- 魔法使い
- レア度：D

気ままに飛び回る風の精霊。機嫌が悪いと嵐になる。入手率、性能共に高い。魔法使い系の主力だ。

シャドウ・ファイター 107

- 攻撃力：800
- 守備力：600
- 戦士
- レア度：D

実体と影に別れて襲ってくる。油断するとはさまれるぞ。初期デッキにあれば活躍してくれる。

手招きする墓場 108

- 攻撃力：700
- 守備力：900
- アンデット
- レア度：A

死者にさらなる力を与え、生ける者を死へとさそう墓場。ゾンビにしてしまう融合専門カードだ。

恐怖のゾンビ軍団

⬅敵の守備力が高くても攻撃表示しないと…。

オカルトに弱い城之内君が苦しめられたゾンビカード。攻撃力が高めのお手軽カードだけど、どれも守備力が0。守備表示にしたとたんに瞬殺されてしまうから注意。

マーダーサーカス・ゾンビ 098

- 攻撃力：1350
- 守備力：0
- アンデット
- レア度：D

闇の力で生き返ったピエロ。フラフラとした踊りで死へといざなう。やはり守備力0で使いづらい。

ゴースト王－パンプキング－ 099

- 攻撃力：1800
- 守備力：2000
- アンデット
- レア度：S

おばけカボチャの王様。触手をふって襲ってくる。かなり手強い。アンデット系最強カード。

格闘戦士アルティメーター 100

- 攻撃力：700
- 守備力：1000
- 戦士
- レア度：C

武器をいっさい使わず素手で戦い抜く格闘戦士。序盤で活躍するカード。融合材料としても使える。

邪炎の翼 101

- 攻撃力：700
- 守備力：600
- 炎
- レア度：C

赤黒く燃える翼。全身から炎をふきだし攻撃する。戦闘力は低いので、場に出すときは融合で。

闇の仮面 102

- 攻撃力：900
- 守備力：400
- 悪魔
- レア度：C

闇の魔術師がつくりあげた仮面。目に見えない闇の力で攻撃。これも融合材料専門カードになる。

転職の魔鏡 103

- 攻撃力：800
- 守備力：1300
- 悪魔
- レア度：B

悪魔の鏡。攻撃を受けても割れずにダメージを防いでくれる。融合材料カードの中では、能力高め。

黒魔族のカーテン 104

- 攻撃力：600
- 守備力：500
- 魔法使い
- レア度：C

魔術師がつくりだしたカーテン。魔法使いの力が上がるという。融合で使う以外、活躍できない。

心眼の女神 109

1200
1000
天使
レア度：D

額にある神の目で全てを見通すことができる女神。能力は平凡だけが、美女カードということで…。

東方の英雄 110

1100
1000
戦士
レア度：D

遥か東の国から来たといわれるサムライ。手にするカタナは良く切れる。序盤の主力＆融合材料。

死の沈黙の天使 ドマ 111

1600
1400
天使
レア度：D

死を司る天使。こいつに睨まれたら死から逃れられない。天使系カードの主力格。数を集めたい。

命を食する者 112

1200
1000
悪魔
レア度：D

あらゆる生き物の魂を喰い己のエネルギーとする悪魔。カードの種類が増強されるまでの戦力。

ダーク・グレイ 113

800
900
獣
レア度：C

体が灰色の獣。あまり見かけない貴重な生き物。戦力となってくれるのは、遊戯～獏良戦の間だ。

白い泥棒 114

1000
700
魔法使い
レア度：C

白いタキシード。白いシルクハット。全身が真っ白なシーフ。この身なりで実は魔法使い系カード。

カオス・ウィザード 115

1300
1100
魔法使い
レア度：D

混沌を操る魔法使い。大きなカマの攻撃は強い。中盤までは魔法使い系の主力カードとして活躍。

ナイトメア・スコーピオン 116

900
800
昆虫
レア度：C

悪夢を見せ、うなされている間に3本もある毒の尻尾を刺す。昆虫系カードの中でも、下位の性能。

本の精霊 ホーク・ビショップ 117

1400
1200
鳥獣
レア度：A

本の精霊。とても高い知恵を持ち多彩な攻撃を仕掛けてくる。鳥獣系のなかでは、強いカード。

物陰の協力者 118

1000
1000
戦士
レア度：D

物陰からこっそりと協力してくれる可愛らしい小人。その絵柄の割に序盤～中盤では強力なカード。

地獄の裁判 119

1300
900
悪魔
レア度：C

敵を棺桶に閉じこめ、地獄の使いがグサリと判決を下す。後半戦まで手に入らないのが残念。

ドリーム・ピエロ 120

1200
900
戦士
レア度：C

甘い踊りで、永遠に覚めない夢の中へ誘い込む。城之内から早めに奪って戦力にしたいカード。

眠れる獅子 121

700
1700
獣
レア度：C

普段眠っている猛獣。目を覚ますと手が付けられない。たいていのカードの攻撃を防いでくれる。

ヤマタノ竜絵巻 122

900
300
ドラゴン
レア度：C

絵巻のドラゴンが実体化して攻撃する。守備はかなり低い。攻撃いっぽんやりが基本のカードだ。

ダーク・プラント 123

- 300
- 400
- 植物
- レア度：A

汚染された土と闇の力で育てられた花。とても凶暴。能力的には最弱レベルだいかレア度は高い。

アイアン・ハート 124

- 1700
- 1400
- 機械
- レア度：C

古代文明の遺跡で見つかった、破壊だけを目的とした機械。地形カードの援護なしでも十分な能力。

セイント・バード 125

- 1500
- 1100
- 鳥獣
- レア度：A

非常に尾の長い鳥。聖なる光を発する。鳥獣系のカードの中では高めの攻撃力を持つ。

戦いの神　オリオン 126

- 1800
- 1500
- 天使
- レア度：C

戦いの神と言われている天使。その戦いを見た者は誰もいない。天使系は優秀なカードが多い。

アサシン 127

- 1700
- 1200
- 戦士
- レア度：D

闇の中を音も立てず相手に忍び寄る、暗殺専門の戦士。レア度の低さに注目。主力カード有力候補。

ラムーン 128

- 1200
- 1700
- 魔法使い
- レア度：D

月に住む魔法使い。月の持つ魔力で相手を魅了する。アサシンと反対の数値。これで守りを固めろ。

眠り子 129

- 800
- 700
- 魔法使い
- レア度：C

子供だが、睡魔を操り2度と覚めることのない眠りを誘う。デュエル王国に着くまではこれも戦力。

ウェザー・コントロール 130

- 600
- 400
- 天使
- レア度：B

天気を自由に操れる。山の天気が変わりやすいのはコイツのせい。天使系カードでは最弱の部類。

オクトバーサー 131

- 1600
- 1400
- 水
- レア度：B

サカナの頭。タコの足。とっても不思議な生き物。ヤリで攻撃する。攻撃・守備とも平均以上。

13人目の埋葬者 132

- 1200
- 900
- アンデット
- レア度：D

誰もいないはずの13番目の墓から突然現れたゾンビ。融合の材料にもなるが、その効果はうすい。

炎の騎士　キラー 133

- 1100
- 800
- 炎
- レア度：D

炎の中でもびくともしない甲冑に身を包んでいる騎士。強力カード炎の剣士を作れる材料だ。

聖なる鎖 134

- 700
- 700
- 天使
- レア度：B

聖なる力で動きを封じることが出来る、と言われている鎖。能力値も低めで特徴のないカード。

死者の腕 135

- 600
- 600
- アンデット
- レア度：C

混沌の沼から腕を伸ばし、生ける者を中へと引きずり込む。ゲーム序盤で、融合材料として使える。

魔人デスサタン 136

- 1400
- 1300
- 悪魔
- レア度：D

闇に溶け込む黒のタキシードに身を包んだ、死を司る悪魔。攻撃も守備も平均的。主力カード候補。

風の番人 ジン 144

- 700
- 900
- 魔法使い
- レア度：D

風を操り竜巻や突風を起こし、周囲の物を吹き飛ばす。初期デッキにあれば重宝する程度の能力。

魅惑の怪盗 145

- 700
- 700
- 魔法使い
- レア度：C

黒いマントを羽織るキザな怪盗。杖を振って相手を魅了する。やはりゲーム前半で姿を消すカード。

髑髏の寺院 146

- 900
- 1300
- アンデット
- レア度：C

ドクロと骨ばかりの気味の悪いお寺。近づく者を吸い込む。融合をしてワンランクアップできる。

モンスター・エッグ 147

- 600
- 900
- 戦士
- レア度：C

卵の殻に身を包んだ謎の戦士。殻を飛ばして攻撃する。ゲーム序盤ならこの守備力で十分壁になる。

闇を司る影 148

- 800
- 700
- 悪魔
- レア度：C

暗闇の中に溶け込む影。金縛りで敵の動きを封じる。ゲーム序盤で主力になるのが、このクラス。

ランプの魔人 149

- 1400
- 1200
- 悪魔
- レア度：D

魔法のランプから現れる魔人。呼び出した者に服従する。主力カードは最低この程度の力は欲しい。

カクタス 150

- 1700
- 1400
- 水
- レア度：D

水中に潜んでいる、得体の知れない格好をした化け物。これがデッキの主力になるとかなり強力。

なぞの手 137

- 500
- 500
- 悪魔
- レア度：A

空間を歪ませ、次元の狭間から腕を伸ばし、攻撃を仕掛ける。目立つ能力はないがレア度は高い。

竜魂の石像 138

- 1100
- 900
- 戦士
- レア度：D

ドラゴンの魂を持つ石像の戦士。自慢の剣で敵を切り裂く。わりと序盤で手に入る優秀なカード。

青眼の銀ゾンビ 139

- 900
- 700
- アンデット
- レア度：A

目から出す怪光線で、相手をゾンビに変えてしまうと言われている。融合材料として使えるカード。

トードマスター 140

- 1000
- 1000
- 水
- レア度：C

何千年も生きているカエルの仙人。オタマジャクシで攻撃。初期デッキに入っていた人はラッキー。

デビルツムリ 141

- 700
- 1300
- 昆虫
- レア度：C

闇の力で進化したカタツムリ。手や足があり、速く動ける。昆虫系カードの中で見るといまいち。

炎を操る者 142

- 900
- 1000
- 魔法使い
- レア度：A

炎の海や炎の壁を自在に造りだし攻撃する。能力は平凡。レア度がかなり高くある意味貴重なカード。

時の魔人 ネクロランサ 143

- 800
- 900
- 魔法使い
- レア度：C

好きな所へ行けるという時空リングから出てくる、1つ目の魔人。さほど活躍の場は多くない。

赤き剣のライムンドス 151

- 1200
- 1300
- 戦士
- レア度： D

赤き炎の剣を持った戦士。炎の束縛で動きを封じる。手に入る時期を考えると平凡な能力。

とろける赤き影 152

- 500
- 700
- 水
- レア度： A

体を溶かして足下の影に潜り、敵の真下から攻撃する。水系デッキに固める時以外は特に必要なし。

死神のドクロイゾ 153

- 900
- 1200
- アンデット
- レア度： C

地獄の一撃で魂を奪おうとする死神。アンデット系のカードの中では守備が高い。

ファイヤー・デビル 154

- 700
- 500
- アンデット
- レア度： C

炎の矢を手にする死神。その矢に当たると火だるまになるぞ。融合で上級アンデットカードに。

ラーバス 155

- 800
- 1000
- 獣
- レア度： D

素早く動く鳥の化け物。細く長い腕を絡ませ締め上げる。鳥といってもカードは獣系なので注意。

ハードアーマー 156

- 300
- 1200
- 戦士
- レア度： B

心のある鎧。硬い体でソルジャータックルを仕掛けてくる。鎧だけに守備力が高くなっている。

火炎草 157

- 700
- 600
- 植物
- レア度： B

火山の近くに棲息する草。花から火炎を吹き攻撃する。融合可能なカードと一緒デッキに組み込め。

マンイーター 158

- 800
- 600
- 植物
- レア度： D

人喰い人面花。毒のある触手で攻撃してくる。初期のデッキのなかでは主力カード候補だ。

ディッグ・ビーク 159

- 500
- 800
- 獣
- レア度： C

蛇のように長い体を丸め、回転しながら嘴で攻撃。これでもれっきとした獣系カードである。

マグネッツ1号 160

- 1000
- 500
- 戦士
- レア度： C

コンビプレーが得意な戦士。強い磁力を発し誰も逃げられない。2号との融合で力を発揮だ。

マグネッツ2号 161

- 500
- 1000
- 戦士
- レア度： C

コンビプレーが得意な戦士。電磁コーティングされた鎧は頑丈。1号と融合してパワーアップ。

悪魔の知恵 162

- 1250
- 800
- 悪魔
- レア度： C

触手を突き刺し脳細胞を自らの物とする、悪魔の脳味噌。思ったよりも攻撃力が高い。

サファイヤ・リサーク 163

- 1300
- 1300
- 獣
- レア度： C

サファイヤの目を持つ獣。幻影を見せ混乱したところを攻撃。攻撃力と守備力が同じで扱いやすい。

ゼミアの神 164

- 1300
- 1000
- 悪魔
- レア度： C

相手を騙して破滅の道へと誘うことを得意とする邪神。名に神とは着いているが、悪魔系カード。

⬆序盤で強い相手から勝利を奪うには、融合で強いカードを作りだすのだ。

序盤オススメ融合

融合でカードをパワーアップさせよう

強力なカードが少ないゲーム序盤で重要なのは、いかに融合を利用するか。そこでオススメなのが、マグネッツ1号と2号。この2体同士が融合するのはもちろん、他との融合もできる便利カードだ。

⬇まさに融合するために生まれてきたマグネッツ1号と2号。

165 ジャジメント・ザ・ハンド

攻撃力 1400 / 守備力 700 / 戦士 / レア度：C

神が宿った手で最後の審判を下し、激しい攻撃を加える。戦士系カードの中堅どころ。

166 謎の傀儡師

攻撃力 1000 / 守備力 1500 / 戦士 / レア度：C

相手を思い通りに操る人形使い。早い時期に手に入ることもあり、頼もしい戦力なるカード。

167 太古の壺

攻撃力 400 / 守備力 200 / 岩石 / レア度：A

とても壊れやすい大昔の壺。中に何かが潜んでいるらしい。能力も低く、単なるコレクターカード？

168 暗黒火炎龍

攻撃力 1500 / 守備力 1250 / ドラゴン / レア度：D

魔界の灼熱の炎はあらゆるものを一瞬で消し去る。ドラゴン系はこのクラスのカードがとても豊富だ。

169 深淵の冥王

攻撃力 1200 / 守備力 800 / 悪魔 / レア度：C

冥界の王。かつて闇を全て支配するほどの力があったという。現在はというとそれほどでもない。

170 ハープの精

攻撃力 800 / 守備力 2000 / 天使 / レア度：C

天界でハープを奏でる精霊。その音色は周りの心を和ませる。守備力が非常に高い。

171 大王目玉

攻撃力 1200 / 守備力 1000 / 悪魔 / レア度：C

全身目玉だらけの化け物。たくさんの目で催眠術をかける。能力的に役不足の感がある。

172 アーメイル

攻撃力 700 / 守備力 1300 / 戦士 / レア度：C

剣状の尾を持つ変わった戦士。両手と尾で3連続攻撃をする。その割には守備力の方が高い。

173 ダーク・プリズナー

攻撃力 600 / 守備力 1000 / 悪魔 / レア度：C

光の反射を巧みに操り自分の姿を隠すことが出来る。攻撃力が低く、ゲーム初期用カードだ。

174 ハリケル

攻撃力 900 / 守備力 200 / 魔法使い / レア度：C

荒野で荒れ狂う竜巻。風の刃で相手を切り裂く。守備力の200はないも同然の数値。

175 摩天老

- 攻: 1000
- 守: 700
- 悪魔
- レア度：B

天界から追放された堕天使。闇での戦いに優れている。能力的にはいまいちありがたみがないか？

176 ファイヤー・アイ

- 攻: 800
- 守: 600
- 炎
- レア度：C

炎に包まれた目玉。羽をはばたかせ炎の風を起こす。さまざまカードと融合化可能だ。

177 モンスタートル

- 攻: 800
- 守: 1000
- 水
- レア度：B

トゲの付いた甲羅を身に付けたカメ。とても凶暴で人になつかない。カメだけあり守備力の方が上。

178 キラー・ザ・クロー

- 攻: 1000
- 守: 800
- 悪魔
- レア度：B

腕を自由に伸ばし、鋭い爪で相手を串刺しにすることが出来る。モンスタートルと反対の能力だ。

179 サターナ

- 攻: 700
- 守: 600
- 魔法使い
- レア度：C

敵を呪い動きを止めることが出来る魔法使い。最初のデッキでメインになるカードがこのクラス。

180 アルラウネ

- 攻: 800
- 守: 1000
- 植物
- レア度：B

花の中の女性が毒花粉をまき散らす。近づいてはいけない。これを壁で使えるのは初めの頃だけ。

181 ダーク・シェイド

- 攻: 1000
- 守: 1000
- 悪魔
- レア度：B

クリスタルから強烈な光を発して攻撃する。手に入れられるゲーム中盤では、この性能は頼りない。

182 仮面道化

- 攻: 500
- 守: 700
- 戦士
- レア度：B

死の踊りを踊りながら、手にする鎌で敵を切り刻む戦士。姿は不気味だが攻撃力は取るに足らない。

183 ホーリー・パワー

- 攻: 600
- 守: 800
- 魔法使い
- レア度：C

ひょろひょろとしているが聖なる力に守られている。思いっきり植物だけど、魔法使い系カード。

184 ジャグラー

- 攻: 600
- 守: 900
- 魔法使い
- レア度：C

手品のような魔法で敵を倒す。ハトを出して攻撃もする。初期デッキカードの中では防御力高め。

185 コピックス

- 攻: 600
- 守: 500
- 戦士
- レア度：A

いろんなやつに変身して、相手を騙しながら戦う戦士。レアで、初期デッキの中にあるとラッキー。

186 ミラージュ

- 攻: 1100
- 守: 1400
- 鳥獣
- レア度：D

手にする鏡から仲間を呼び出すことのできる鳥の獣。魔法で強化できれば、十分壁としても使える。

187 ヘルゲート・ディーグ

- 攻: 700
- 守: 800
- 獣
- レア度：A

お腹に地獄へ通じる扉があり、召喚も出来る不気味なモンスター。初期デッキにないと出番はない。

188 ファランクス

- 攻: 800
- 守: 900
- 獣
- レア度：A

上にも下にも頭がある気持ち悪いやつ。口からはレーザーを吐く。これも、活躍ははじめだけ。

アンモ・ナイト 196

攻 1000 / 守 1200
水
レア度：D

大昔から海を外敵から守っているアンモナイトの戦士。序盤で手に入るカードの中では最強の部類。

ゾンビランプ 197

攻 500 / 守 400
アンデット
レア度：A

腕をロケットのように飛ばして攻撃するアンデットモンスター。融合の材料として真価を発揮。

ハッピー・ラヴァー 198

攻 800 / 守 500
天使
レア度：C

頭からハートビームを出し、敵を幸せにする小さな天使。強いカードがでるまでの補強要因。

ペンギン・ナイト 199

攻 900 / 守 800
水
レア度：C

大きな剣を持ったペンギン。腹で滑りながら敵に突撃。数の多い攻撃力800のカードに猛威を振るう。

プチリュウ 200

攻 600 / 守 700
ドラゴン
レア度：C

とても小さなドラゴン。小さな体を一杯に使い攻撃する。融合で上級のドラゴンカードにしたい。

キラーパンダ 201

攻 1200 / 守 1000
獣
レア度：D

常に太い竹を一本持っており、性格は非常に凶暴である。攻守のバランスがいい中堅どころだ。

デーモン・ビーバー 202

攻 400 / 守 600
獣
レア度：A

悪魔の角と翼を持つビーバー。どん栗を投げつけて攻撃する。能力は低いが入手困難なレアカード。

フュージョニスト 189

攻 900 / 守 700
獣
レア度：D

天使のような羽と、とても長い尻尾を持っている化け猫。初期デッキの主力候補で手に入れやすい。

レッド・エース 190

攻 1000 / 守 800
魔法使い
レア度：B

死の呪いをかけてくる魔法使い。呪文を聞くと気が遠くなる。魔法使いの中でも主力とはいい難い。

ララ・ライウーン 191

攻 600 / 守 600
雷
レア度：C

電気を帯びた雲形のモンスター。何でも溶かす危険な雨を降らす。数少ない雷系カードのひとつ。

キーメイス 192

攻 400 / 守 300
天使
レア度：A

とても小さな天使。可愛らしさに負け、誰でも心を開いてしまう。初期デッキの中にないと用無し。

タートル・タイガー 193

攻 1000 / 守 1500
水
レア度：D

甲羅を持った虎。硬い甲羅で身を守り、鋭い牙で攻撃。中堅カードの攻撃ならシャットアウト。

魔人 テラ 194

攻 1200 / 守 1300
悪魔
レア度：D

沼地に棲む悪魔の手先。見た目ほど強くないが油断は禁物。守備も攻撃もバランスがとれている。

ドローン 195

攻 900 / 守 500
戦士
レア度：C

ドロローンと分身して挟み撃ち攻撃をしてくる。油断するな。対応できる魔法強化カードが多い。

遊戯王デュエルモンスターズ

ゴースト 203

600
800
アンデット
レア度： C

この世の成仏できない霊が集まってできた怨霊。戦士系カードのほとんどと融合できるのが特徴。

マキャノン 204

1700
1400
悪魔
レア度： D

大砲のような悪魔。目に見えない早さで目玉の弾を発射する。主力にできればハイレベルなデッキに。

ドローバ 205

900
800
水
レア度： B

ドロドロした気持ち悪いモンスター。猛毒ガスで攻撃する。能力が分散されどっちつかずの感あり。

グ ロ ス 206

900
700
水
レア度： B

鞭のように長い腕で、少し離れた所でも攻撃できる。コイツもドローバと似たりよったり。

スピック 207

600
500
鳥獣
レア度： B

嘴がとても大きく、大声で鳴き、気の弱い相手を驚かせる。炎系のカードど融合させよう。

プチテンシ 208

600
900
天使
レア度： C

ちょこまか動き攻撃がなかなか当たらない、とても小さな天使。下位カードの中では守備力高め。

ダークキラー 209

700
700
昆虫
レア度： A

鎌のように発達した腕を振り回し攻撃してくる。レア度が高いが、昆虫系カードの中では下位の部類。

スティング 210

600
500
炎
レア度： C

ものすごく熱い炎の固まり。その体で体当たりしてくる。戦士系カードとの融合でパワーアップ。

サンダー・キッズ 211

700
600
雷
レア度： C

雷を体の中に蓄電させている。泣かせたときは危険。使うのは初めだけで、すぐに交換される運命。

バビロン 212

700
600
獣
レア度： C

一つ目の巨大な怪物。目玉からビームを発射して攻撃する。効果を得られる魔法強化カードが多い。

アクア・マドール 213

1200
2000
魔法使い
レア度： D

水を操る魔法使い。分厚い水の壁を作り敵を押しつぶす。ホーリーエルフと双璧をなす壁カード。

紫炎の影武者 214

800
400
戦士
レア度： C

紫炎に仕える影武者。鋭い切れ味の名刀を持つ。ゲームの序盤で活躍する、戦士系下位カード。

フレイム・ゴースト 215

1000
800
アンデット
レア度： B

体を焼かれ死んだ者の亡霊。周りの炎は全てを焼き尽くす。融合すれば炎の剣士を作れる。

ドリアード 216

1200
1400
魔法使い
レア度： D

森の精霊。草木の力を借りて相手の動きを封じる。守備力が高めで使いやすい。準主力カード。

ブラック・デーモンズ・ドラゴン 217

攻撃力	3200
守備力	2500
種族	ドラゴン
レア度	S

レアな悪魔とドラゴンの融合で生まれる超レアな悪魔竜。あのB・E・Wドラゴンをもしのぐ強さだ。

二つの口を持つ闇の支配者 218

攻撃力	900
守備力	700
種族	恐竜
レア度	D

口が2つある恐竜。角に蓄電し背中の口から放電。初期デッキに入っていれば大事な戦力になる。

ソリテュード 219

攻撃力	1050
守備力	1000
種族	獣戦士
レア度	C

下半身が鹿で、魂を吸う大鎌を持った獣戦士。攻撃力50の差でも勝ちは勝ち。この差は大きい。

仮面魔導師 220

攻撃力	900
守備力	1400
種族	魔法使い
レア度	C

仮面をかぶり素顔を隠している魔導師。素顔を見た者はいない。ドリアードの攻撃力ダウン版。

蜘蛛男 221

攻撃力	700
守備力	1400
種族	昆虫
レア度	D

巨大蜘蛛が知恵をつけた姿。糸を吐き動きを封じ込める。中盤までは高い守備力を誇るだろう。

ミッドナイト・デビル 222

攻撃力	800
守備力	600
種族	悪魔
レア度	A

深夜に現れる鳥の化け物。呼び出すには生け贄が必要という。レア度が高いコレクターズアイテム。

轟きの大海蛇 223

攻撃力	2100
守備力	1800
種族	水
レア度	B

嵐に現れる大海蛇。大津波を起こし全てをのみこむ。攻撃・守備共に上位レベルの強力カード。

トラップ・マスター 224

攻撃力	500
守備力	1100
種族	戦士
レア度	B

トラップを仕掛けるのが得意な戦士。底なしの落とし穴が得意技。ゲーム初期では、壁として活躍。

呪われし魔剣 225

攻撃力	1400
守備力	800
種族	戦士
レア度	D

身につけ呪いにうち勝つことができた者は力を得られる。攻撃力が高い上、融合材料としても利用。

デス・ストーカー 226

攻撃力	900
守備力	800
種族	戦士
レア度	C

素早く動き相手をハサミでとらえ毒針を刺すサソリ戦士。ゲーム序盤の攻撃要員。

友情のB・Dドラゴン

2枚のレアカードで究極融合！

↑実戦でこの融合が完成すれば勝ったも同然。

遊戯と城之内が対迷宮兄弟戦のタッグマッチで見せた、夢の融合。「デーモンの召還」と「R・E・Bドラゴン」がひとつになった姿がこれだ。B・E・Wドラゴンをも勝る攻撃力で、鉄壁の守りをほこる、ゲートガーディアンを撃破した。

斬首の美女 234

- 攻撃力: 1600
- 守備力: 800
- 戦士
- レア度：D

その美貌とは裏腹にカタナで数多くの首をはねてきた女。攻撃力に優れている。主力にしたいカード。

森の住人 ウダン 235

- 攻撃力: 900
- 守備力: 1200
- 戦士
- レア度：D

昔から森に住んでいる戦士。森の植物を操り攻撃。平均的な能力、ゲーム中盤で活躍するだろう。

冥界の番人 236

- 攻撃力: 1000
- 守備力: 1200
- 戦士
- レア度：C

冥界への入口を守り、許可のない者は容赦なく斬る。ウダンよりレアなので、活躍時期を逃すかも。

はにわ 237

- 攻撃力: 500
- 守備力: 500
- 岩石
- レア度：A

古代王の墓の中にある宝物を守る土人形。初期デッキの中になければ出番なしの下位カード。

ヤシの木 238

- 攻撃力: 800
- 守備力: 600
- 植物
- レア度：D

意志を持つヤシの木。実を落として攻撃。実の中のミルクはおいしい。初期デッキ用のカードだ。

ヴィシュワ・ランディー 239

- 攻撃力: 900
- 守備力: 700
- 戦士
- レア度：D

闇に仕える女戦士。相手を血祭りに上げることが生き甲斐。美女カードなのでレア度は＋α？

デス・フット 240

- 攻撃力: 700
- 守備力: 800
- 悪魔
- レア度：C

目玉に足のはえた化け物。高くジャンプしてカギツメで攻撃。初期デッキの中では平凡なカード。

ヒトデンチャク 227

- 攻撃力: 600
- 守備力: 700
- 水
- レア度：A

汚染された水で凶暴化したヒトデ。溶解液を吐く。初期デッキ中にないと手に入れにくいカード。

森の屍 228

- 攻撃力: 1000
- 守備力: 900
- アンデット
- レア度：C

森の主が倒れたあと悪しき者の手によりよみがえった屍。ゲーム序盤でも融合で作り出せるカード。

命の砂時計 229

- 攻撃力: 700
- 守備力: 600
- 天使
- レア度：C

命を司る天使。命を短くするかわり、力を与える。序盤では平凡な能力を持ったカード。

レア・フィッシュ 230

- 攻撃力: 1500
- 守備力: 1200
- 魚
- レア度：C

獣の頭を持つ魚。性格はとても凶暴。名前にはレアとついているが、融合で作り出すことも可能だ。

ウッド・ジョーカー 231

- 攻撃力: 800
- 守備力: 1200
- 戦士
- レア度：C

嫌な笑みを浮かべた悪魔。手にする鎌で器用に攻撃をかわす。守備の方が高いので、攻撃は慎重に。

魔人銃 232

- 攻撃力: 600
- 守備力: 800
- 悪魔
- レア度：A

口から弾を発射して攻撃する生物兵器。実はマキャノンはコイツのパワーアップ版？

暗黒魔神 ナイトメア 233

- 攻撃力: 1300
- 守備力: 1100
- 悪魔
- レア度：C

夢の中に潜むといわれる悪魔。寝ているあいだに命を奪う。地形カードと併用すれば、戦力になる。

闇の暗殺者 241

1200 / 1200 / アンデット / レア度：D

サイコソードと呼ばれる剣を持ち、魔界に君臨する暗殺者。攻守にバランスの取れたカード。

運命のろうそく 242

600 / 600 / 悪魔 / レア度：C

指先の炎が消えたとき、相手の運命が決定する。融合の組み合わせパターンが非常に多い。

ウォーター・エレメント 243

900 / 700 / 水 / レア度：D

水に住んでいる精霊。まわりを霧でつつみ、視界を奪う。水系デッキを作る場合以外は用無しか?

マグマン 244

900 / 1000 / 岩石 / レア度：D

マグマの中から生まれたモンスター。ものすごい熱で近づく者は溶ける。融合させやすいカード。

D・ナポレオン 245

800 / 400 / 悪魔 / レア度：A

心の悪しき者がつくった目玉悪魔。ダークボムで爆破攻撃。たいてい初期デッキにふくまれている。

魂を狩る者 246

1100 / 1000 / 獣戦士 / レア度：C

剣で斬りつけられた者は魂を抜かれてしまう。臨機応変に攻撃も守備も使いやすいカードだ。

ルート・ウォーター 247

900 / 800 / 魚 / レア度：B

海に潜む半魚人。暗黒の大津波を起こして攻撃する。レア・フィッシュに融合させやすい。

マスター・アン・エキスパート 248

1200 / 1000 / 獣 / レア度：D

獣使いの達人と主人に忠実な獣。コンビは完璧。主力にはならないがデッキレベルの底上げに。

水の踊り子 249

1400 / 1200 / 水 / レア度：D

瓶から次々と溢れでる水を竜に変えて攻撃してくる。標準的な主力カード。水系デッキならこれだ。

氷ヒョウ 250

800 / 1200 / 戦士 / レア度：C

全身が氷でできている戦士。触れる者を何でも凍らせる。手に入る時期を考えると平凡な能力。

恍惚の人魚 251

1200 / 900 / 魚 / レア度：D

海を航海する者を誘惑しておぼれさせる美しい人魚。手に入りやすいカードで、中盤戦で活躍。

キャッツ・フェアリー 252

1100 / 900 / 獣 / レア度：D

猫の妖精。愛らしい姿とは裏腹に素早く敵をひっかく。孔雀舞から早めに奪えば使えるカード。

エンジェル・魔女 253

800 / 1000 / 魔法使い / レア度：D

天使になる運命を背負っていたが、あこがれの魔女になった天使。融合は弱くなるので使えない。

未熟な悪魔 254

500 / 750 / 悪魔 / レア度：C

完全体になれなかったみにくい悪魔。腹の穴はなんでも吸い込む。時の魔術師と融合させよう。

➡プチモスを進化させていけば、あのB・E・Wドラゴンでさえしのぐ強さが得られるぞ！

これがウワサの究極進化

インセクター羽蛾が見せたプチモスの進化コンボは、第4段階のグレートモスで終わってしまったがこのゲームではちゃんと最終段階まで存在する。これは通常の進化ではできないらしいが…。

これが究極完全体グレートモスだ！

⬆コイツの作り方は謎に包まれている。

プリヴェント・ラット 255

攻	500
守	2000
種族	獣
レア度	A

毛が集まりかたい皮のようになっている。守備はかなり高い。攻撃力は皆無だが壁としては有能。

異次元の戦士 256

攻	1200
守	1000
種族	戦士
レア度	D

空間を切り裂いてできた異次元空間に相手を閉じこめる。融合材料になり安い中盤の主力だ。

ストーン・アルマジラー 257

攻	800
守	1200
種族	岩石
レア度	D

体が石のようにかたい毛で覆われており、守りがかたい。序盤では頼りになる壁カード要員。

沼地の魔獣王 258

攻	1000
守	1100
種族	水
レア度	D

足もとを底なし沼に変えて相手をじわじわと引きずり込む。攻めて良し守って良しの有能カード。

古代魔道士 259

攻	1000
守	1300
種族	魔法使い
レア度	C

数多くの杖を持ち多彩な攻撃をする。これを奪える腹話術師以降の相手には役不足気味。

月の女神 エルザェム 260

攻	750
守	1100
種族	天使
レア度	C

月を守護するきれいな女神。月の明かりのカーテンで攻撃を防ぐ。融合も可能だが効果は薄い。

悪魔の鏡 261

攻	700
守	600
種族	悪魔
レア度	A

鏡にうつる者に催眠術をかけ、攻撃をよける悪魔の鏡。初期デッキに含まれやすい下級カード。

アイルの小人剣士 262

攻	800
守	1300
種族	戦士
レア度	C

旅人アイルに付き従う小人。トカゲにまたがり戦う戦士。遊戯から早めに奪い戦力にしたい。

ウォー・アース 263

攻	700
守	1400
種族	岩石
レア度	D

岩石が集まってできたゴーレム。相手を石化して破壊する。ワンランク上のカードが来るまでの壁。

ウィング・エッグ・エルフ 264

攻	500
守	1300
種族	天使
レア度	C

卵の殻に身を包む天使。大きな羽根で攻撃を防ぐ。エルフの剣士になる融合パターンを多く持つ。

怒りの海王 265

800
700
水
レア度：A

偉大な海の王。終わることのない大津波を呼び敵をのみこむ。海の王の割には、頼りない能力か？

剣の女王 266

900
700
戦士
レア度：C

多くの剣を使いこなす女王。その剣さばきはかなりの腕前。ゲーム序盤では強力なカードとなる。

悪の無名戦士 267

1000
500
戦士
レア度：C

素早い動きで真空をつくりだし相手を切り刻む戦士。守備力が低いので基本は常に攻撃表示。

闇にしたがう者 268

700
500
魔法使い
レア度：C

闇を崇拝する魔法使い。魔の手を呼び出し暗闇へ引きずり込む。活躍できるのは序盤までだ。

破壊神ヴァサーゴ 269

1100
900
悪魔
レア度：C

闇の中から生まれた破壊の神。破壊の嵐を呼び出して攻撃。入手時期が遅いので、活躍は難しい。

ウェザ 270

1000
900
水
レア度：C

雨を操る精霊。台風を呼び出しさまざまなものを吹き飛ばす。序盤では優秀な性能を誇るカード。

メギラス・ライト 271

900
600
悪魔
レア度：A

ブキミな目から悪しき光を放ち相手にダメージを与える。初期デッキにこれがあった人はラッキー。

マブラス 272

1300
900
鳥獣
レア度：C

高山に住む火の鳥の仲間。口から炎を吐きまわりを焼く。融合によって序盤でも活躍できる。

悟りの老樹 273

600
1500
植物
レア度：B

ありとあらゆる知識を駆使してさまざまな攻撃を防ぐ。守備力が高いがお目にかかるのが難しい。

緑樹の霊王 274

500
1600
植物
レア度：B

あおあおあおと生い茂る木に囲まれて暮らす森を納める若き王。悟りの老樹よりさらにレア度は上がる。

陸戦型バグロス 275

1500
1000
機械
レア度：D

陸上戦闘ロボット。今はダメだが海でも使えたらしい。デッキの主力カードとして使いたい。

北風と太陽 276

1000
1000
天使
レア度：C

仲の良い北風と太陽。かまいたちと熱光線で攻撃。中盤までは非常に使いやすいカード。

ゴーゴン・エッグ 277

300
1300
悪魔
レア度：A

ゴーゴンが産んだ卵。大きな目に映ったものが生まれるという。攻守の差が大きいレアなカード。

プチモス 278

300
200
昆虫
レア度：S

成長したらどんな虫になるかわからない小さな幼虫。このままでは取るに足らないカードだが…。

キング・スモーク 279

- 攻撃力：1000
- 守備力：900
- 悪魔
- レア度：B

煙の中に潜む悪魔。まわりを煙で覆い見えなくする。主力カードにはなり得ないが戦力の底上げに。

王座の守護者 280

- 攻撃力：800
- 守備力：1500
- 戦士
- レア度：C

王が留守の間王座を外敵から守る王妃。守備はかたい。遊戯から奪うこともできる強力な壁カード。

バーサーカー 281

- 攻撃力：1500
- 守備力：1000
- 悪魔
- レア度：D

狂った力を使い攻撃。その暴走は誰にも止められない。悪魔デッキにするには欠かせない主力格。

スリーピィ 282

- 攻撃力：800
- 守備力：1000
- 獣
- レア度：C

しっぽの長いヒツジ。しっぽを使い催眠術をかけ睡魔を誘う。初期デッキ用カードの中では優秀。

ホログラー 283

- 攻撃力：1100
- 守備力：700
- 機械
- レア度：C

さまざまな幻想を見せそのスキに攻撃する機械。地形カードの効かない機械系でこの能力は辛いか?

陰陽師タオ 284

- 攻撃力：1200
- 守備力：900
- 魔法使い
- レア度：C

陰と陽の力を浸食させゆがんだ力をうみだす魔導師。弱い魔法系カードと交換していこう。

デビル・スネーク 285

- 攻撃力：700
- 守備力：600
- 爬虫類
- レア度：C

目がひとつしかないヘビ。冷気を吐き出し相手を氷づけにする。初期デッキ用カード候補だ。

ゲート・キーパー 286

- 攻撃力：1500
- 守備力：1800
- 機械
- レア度：D

入口を守るためにつくられた機械。壊すのは大変だ。守備力が高く、攻撃力も十分。高性能カード。

黒い影の鬼王 287

- 攻撃力：1200
- 守備力：1400
- 獣戦士
- レア度：C

黒い影にとりつかれたオーガ。すごいスピードで突撃。手に入る頃にはありがたみの薄いカードに。

闇の芸術家 288

- 攻撃力：600
- 守備力：1400
- 悪魔
- レア度：A

つぎつぎとつくりだすオブジェで敵を押しつぶす。黒い影の鬼王よりさらに手に入りにくい。

チェンジ・スライム 289

- 攻撃力：400
- 守備力：300
- 水
- レア度：A

形を自由に変えさまざまなものに変身するスライム。ある特殊な融合する場合に必要なレアカード。

月の使者 290

- 攻撃力：1100
- 守備力：1000
- 戦士
- レア度：D

月の女神に使える戦士。三日月のようなホコで攻撃。序盤の優秀な攻撃要員。融合にも多様される。

炎の魔神 291

- 攻撃力：1300
- 守備力：1000
- 炎
- レア度：C

炎に包まれた魔神。まわりの炎を自在に操り攻撃する。炎の剣士のを作る融合材料になる。

サイコ・カッパー 292

- 攻撃力：400
- 守備力：1000
- 水
- レア度：A

いろいろな超能力を使い攻撃のダメージを防ぐカッパ。初期デッキカード候補。守備力が高い。

293 伝説の剣豪マサキ

- 攻撃力：1100
- 守備力：1100
- 戦士
- レア度：C

百人斬りを成し遂げたといわれる伝説の剣豪。ゲーム前半で手に入るカードの中では最強クラス。

294 魔装騎士 ドラゴネス

- 攻撃力：1200
- 守備力：900
- 戦士
- レア度：C

ドラゴンの装備で力を得た騎士。空から敵を何度も斬りつける。戦士系の中堅どころ。

295 B・プラント

- 攻撃力：600
- 守備力：1300
- 悪魔
- レア度：A

地下研究所の実験で大失敗して生まれた化け物。入手方法が非常に少ないレアなカード。

296 一眼の盾竜

- 攻撃力：700
- 守備力：1300
- ドラゴン
- レア度：D

身につけた盾は身を守るだけでなく突撃にも使える。序盤ではこの守備力が猛威を振るってくれる。

297 魔界の機械兵

- 攻撃力：1400
- 守備力：1200
- 機械
- レア度：D

闇の力でつくられた機械兵。狂ったように敵を破壊する。後半に入手しやすくなる主力カード候補。

298 魔頭を持つ邪竜

- 攻撃力：900
- 守備力：900
- ドラゴン
- レア度：A

もう一つの頭を持つドラゴン。二つの口で敵をかみ砕く。初期デッキカード候補の中の1枚。

299 音女

- 攻撃力：1200
- 守備力：900
- 戦士
- レア度：D

音を扱うのが得意な乙女。音符のカマを使い、攻撃する。序盤で入手可能で攻撃力に優れている。

300 ドレイク

- 攻撃力：800
- 守備力：800
- 鳥獣
- レア度：D

しっぽが長い鳥。そのしっぽで空中から攻撃する。初期デッキカードの中では中堅程度の強さ。

301 伝説の剣

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：D

戦士の持つ隠れた力を引き出せる剣。闇の者には使えない。城之内から奪いやすい。

302 闇の破神剣

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：D

悪に心を売った戦士が闇の力を得てパワーアップできる。瀬人から奪いやすい。

魔法カードでパワーアップ

魔法強化カードで形勢逆転だ！

かくとうしょう
デビル・ドラゴン
2400
1920
1
LP 8000

⬆1枚で1.6倍、2枚だと2.56倍にパワーアップするぞ！

自分のカードより強い相手に対抗するには、魔法を使ったパワーアップだ。魔法カードはモンスターカード1枚につき、2枚まで使用可能で、攻撃力・守備力とも大幅にパワーアップするぞ！

闇・エネルギー　303

攻撃力	ー
守備力	ー
種類	魔法
レア度：	D

悪魔など闇のモンスターは役60パーセントパワーアップする。このカードを出すのは闇使いだけ。

デーモンの斧　304

攻撃力	ー
守備力	ー
種類	魔法
レア度：	D

デーモンや重戦士などは常に最高の力を発揮できる。シモン・ムーランを狙え！

レーザー砲機甲鎧(キャノンアーマー)　305

攻撃力	ー
守備力	ー
種類	魔法
レア度：	B

昆虫などに装備させると強力なレーザーを撃てる。昆虫系といえばもちろんターゲットは羽蛾。

火器付機甲鎧(インセクトアーマー)　306

攻撃力	ー
守備力	ー
種類	魔法
レア度：	B

灼熱の炎を放射する。昆虫などが装備可能。昆虫系魔法カードは2枚あるが、その分レア度も高い。

エルフの光　307

攻撃力	ー
守備力	ー
種類	魔法
レア度：	D

エルフ達がパワーアップできる、精霊の放つ聖なる光。シモン・ムーランから手に入れよう。

猛獣の歯　308

攻撃力	ー
守備力	ー
種類	魔法
レア度：	D

獣など、牙を持つ者はパワーアップして力を発揮できる。これもシモン・ムーランから奪える。

はがねの甲羅　309

攻撃力	ー
守備力	ー
種類	魔法
レア度：	D

甲羅パワーでパワーアップ。甲羅を持たない者には効果が無いという。梶木漁太が持っている。

魔菌　310

攻撃力	ー
守備力	ー
種類	魔法
レア度：	D

悪魔が造る細菌で森の植物達はパワーアップだ！このカードを狙うなら、本田とデュエルだ。

黒いペンダント(ブラック・ペンダント)　311

攻撃力	ー
守備力	ー
種類	魔法
レア度：	D

このペンダントを身に付けると、闇の魔法使いなどはパワーアップする。シモン・ムラーンが相手。

銀の弓矢　312

攻撃力	ー
守備力	ー
種類	魔法
レア度：	D

天使などが装備するとパワーアップできる銀の弓矢。この魔法カードは本田から奪える。

⬇見た目通り牙を持っているので、魔法カード「猛獣の牙」でパワーアップできるのだ！

意外なカードにも魔法が！

いろんな組み合わせを試してみよう！

まほう
けものなど　キバをもつものは　パワーアップして　ちからをはっきできる

⬆例えば戦いの神オリオンは天使系のカードだけど…。

例えば猛獣の歯カード。「獣など牙を持つもの～」と説明があるけど、「～など」というのがミソで、実は有効なのは獣系カードだけではない。思わぬカードにも効き目があるので探してみよう！

必殺！ カウンターアタック

次の相手のターンを必ず攻撃表示にしてしまうこのカード。こちらに攻撃力や守備力に自身のあるカードがあるとき使えば、相手が勝手に戦いを挑んできて、自滅させることができる便利なカードだ。

⬇このカードを使えば攻撃せざるを得ないので、返り討ちに！

使うタイミングがポイントだ！

⬆例えば相手が守備力の堅いカードで守りを固めていたとしても…。

318 万華鏡 -華麗なる分身-

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：C

ハーピィ・レディに使うと3体に分身して攻撃を掛けられるぞ。ハーピィ・レディー専用カードだ。

319 魔性の月

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：D

月の光が持つ魔力で、獣などはパワーアップして凶暴化。強敵、闇遊戯が持っているぞ。

320 『守備』封じ

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：D

相手のカードを常に攻撃表示にして守備にできなくする。腹話術師と集中的に戦ってゲットだ。

321 悪魔のくちづけ

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：D

女性や闇のモンスターが、悪魔の力でパワーアップする。瀬人から勝利するともらえることがある。

322 紫水晶

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：D

水晶に秘められた魔力によりアンデットなどはパワーアップする。バンデット・キースが持ち主だ。

313 光の角

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：D

角を持つ者がパワーアップ。闇のモンスターには効果が無いぞ。木馬がこのカードを持っている。

314 一角獣のホーン

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：D

頭に角を持つ闇のモンスターがパワーアップだ！グレムリンを使いこなす遊戯から奪えるぞ。

315 ドラゴンの秘宝

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：S

どんなドラゴンでもパワーアップ出来るという伝説の宝物。ドラゴン使いは必ず手にしたい1枚。

316 電撃鞭

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：A

相手を痺れさせる鞭。女性などが装備するとパワーアップだ！ 孔雀舞からまれにもらえる貴重品。

317 サイバー・ボンテージ

- 攻撃力：ー
- 守備力：ー
- 魔法
- レア度：A

女性モンスターが身に付けると性格が変わってパワーアップ。女性モンスターといえば孔雀舞だ。

フォロー・ウィンド 327

攻 ー
守 ー
魔法
レア度：D

鳥獣など空を飛ぶ者は、風の援護を受けてパワーアップ。孔雀舞がターゲットだ。

ポセイドンの力 328

攻 ー
守 ー
魔法
レア度：D

水、魚、海竜族などはポセイドンの力でパワーアップだ。海のデュエリスト梶木漁太を戦おう。

ドラゴン族・封印の壺 329

攻 ー
守 ー
魔法
レア度：A

フィールドにいる全てのドラゴン族を封印してしまう。強力なドラゴンに対抗するにはこのカード。

地形カードの使い方

⬆地形カードを生かすには、モンスターの種族を固めよう。

地形カードは魔法カードほどの威力はないが、種族全体パワーアップさせる便利なカード。ただ、その種族は敵にいるとそいつも強くなるのだ注意だ。

地形カードは諸刃の剣 よく考えて使え!

森 330

攻 ー
守 ー
魔法
レア度：D

昆虫、獣が得意とする緑いっぱいのフィールドにチェンジ。

荒野 331

攻 ー
守 ー
魔法
レア度：D

恐竜、アンデットが強くなる荒れ果てたフィールドにチェンジだ！

山 332

攻 ー
守 ー
魔法
レア度：D

ドラゴン、鳥獣が得意とする大山脈にフィールドチェンジ！

草原 333

攻 ー
守 ー
魔法
レア度：D

見渡す限り草原のフィールドにチェンジ。戦士たちがパワーアップ！

秘術の書 323

攻 ー
守 ー
魔法
レア度：D

魔法使いの力をアップできる本。心の悪しき者は読めない。シモン・ムーランが持っている。

覚醒 324

攻 ー
守 ー
魔法
レア度：D

雷、岩石、炎、などのモンスターはパワーアップするゾ！ 木馬と集中的にデュエルだ！

機械改造工場 325

攻 ー
守 ー
魔法
レア度：D

ありとあらゆる機械をチューンアップしてくれる改造工場。バンデット・キースから奪える。

体温の上昇 326

攻 ー
守 ー
魔法
レア度：D

太陽からエネルギーを吸収。恐竜などはパワーアップ！ 恐竜といえばダイナソー竜崎だ。

海 334

- 攻 —
- 守 —
- 魔法
- レア度：D

フィールドを大海原にチェンジ。水のモンスターがパワーアップだ！

闇 335

- 攻 —
- 守 —
- 魔法
- レア度：D

悪魔、魔法使いが得意とする暗闇のフィールドにチェンジ！

ブラック・ホール 336

- 攻 —
- 守 —
- 魔法
- レア度：D

フィールドに存在する全てのモンスターを容赦なく吸い込む！　不利な状況の時は迷わず使え！

サンダー・ボルト 337

- 攻 —
- 守 —
- 魔法
- レア度：S

相手のモンスター全てに電撃をくらわせ全滅させる！　どんな強いモンスターでもイチコロだ。

モウヤンのカレー 338

- 攻 —
- 守 —
- 魔法
- レア度：D

ライフポイントが200回復。とってもおいしいビーフカレーだ。効果は微微たるもの。

レッド・ポーション 339

- 攻 —
- 守 —
- 魔法
- レア度：C

魔法使いが調合したライフポイントを500回復できる薬。これでも焼け石に水って感じ。

ゴブリンの秘薬 340

- 攻 —
- 守 —
- 魔法
- レア度：A

ライフポイントを1000回復するというゴブリンの持つ薬。膠着状態の時なら使う価値アリ。

天使の生き血 341

- 攻 —
- 守 —
- 魔法
- レア度：S

天使が自ら傷つけ集めた血。ライフポイントを2000回復する。かなりの回復力。持って損なし。

治療の神　ディアン・ケト 342

- 攻 —
- 守 —
- 魔法
- レア度：S

どんな傷も癒してくれる神様。ライフポイントが5000も回復！　ピンチから一気に脱出可能。

火の粉 343

- 攻 —
- 守 —
- 魔法
- レア度：D

火の粉を降らせて相手のライフポイントに200のダメージを与える。ターンを無駄にするも同然。

ファイヤー・ボール 344

- 攻 —
- 守 —
- 魔法
- レア度：C

火の玉を投げつけ、相手のライフポイントに500のダメージを与える。蚊に刺された程度の攻撃。

究極の切り札！

⬇手持ちのカードで太刀打ちできない相手ができたら…。

⬅サンダーボルトで消滅。反撃のチャンスだ！

みんなが必ず1枚は持っているサンダーボルト。どんな強いカードができても倒すことができる必殺カードだ。このカードの使い方次第で勝負の行方が決まるぞ！

345 火あぶりの刑

- 攻撃力：—
- 守備力：—
- 魔法
- レア度：A

火あぶりの刑にかけ、相手のライフポイントを1000減少させる。とどめに一撃として効果的。

346 昼夜の大火事

- 攻撃力：—
- 守備力：—
- 魔法
- レア度：S

1日燃え続ける大火事で相手のライフポイントに20000のダメージ。大ダメージだ！

347 火炎地獄

- 攻撃力：—
- 守備力：—
- 魔法
- レア度：S

相手のライフポイントを5000も奪う灼熱地獄を発生。ライフポイントを半分以下にする凶悪カード。

348 光の護封剣

- 攻撃力：—
- 守備力：—
- 魔法
- レア度：A

敵のモンスターが見えるようになり、さらに敵は3ターン動けない！ 使い方次第で有効なカード。

349 六芒星の呪縛

- 攻撃力：—
- 守備力：—
- 魔法
- レア度：S

六芒星の呪いで相手のモンスターは全てパワーダウン。魔法強化カードと逆のこうかを敵に与える。

350 闇をかき消す光

- 攻撃力：—
- 守備力：—
- 魔法
- レア度：D

まばゆい光でフィールドのモンスターが全て見えるようになる。見えない敵を確認して確実に対処。

プレイヤー攻撃カード

魔法はどんな防御力を誇るカードが相手にいても効果を発揮する便利なカードだけど、こちらもそのターンはモンスターを場に出せない。考えなしに使うと、魔法カードより手痛い反撃を喰らうことになる。

⬇攻撃魔法は使いどころが肝心だ。

⬅攻撃魔法は先の展開を考えながら使おう。

封印系カード

格上の相手に対抗する必需品。相手の動きを封じている間に、場に出したとたんにやられてしまう弱いカードでも、魔法カードで強化できるし、サンダーボルトを引き当てて、敵を全滅できるかもしれない。積極的な攻撃カードではないけど、もしもの時にたよりになる、デッキの守護神だ。

⬅光の護封剣で3ターンの間相手を足止めだ！

Page……………090-095
secret card hunter guide
スペシャル袋とじ！
シークレットカード
ハンターガイド

じつは CPU戦は10勝するごとにレアカードがもらえる!!

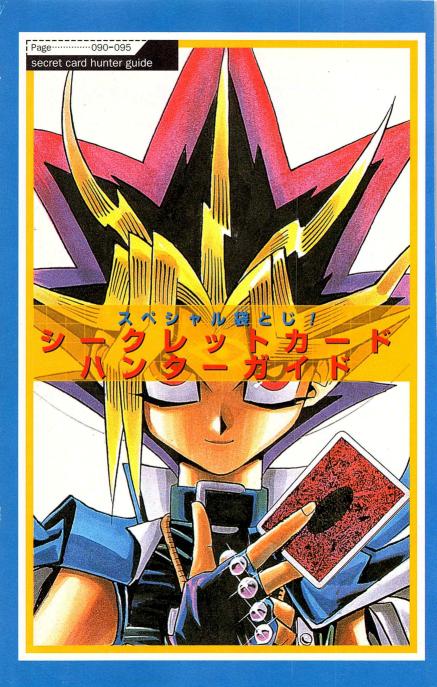
勝つだけ努力はむくわれる!

キャンペーンモードでは、遊戯たちに勝つたびにランダムにカードをゲットできるけど、実は10勝するごとに、

さらにキャラごとに定められたカードを1枚よけいにもらえるだ! 最高100勝まで、各キャラ10枚ずつ存在するぞ。

➡10勝した後は、合計2枚のカードがもらえるぞ。

⬆CPUとやる時は、10回ずつ、というのが基本だ。

本田（ほんだ）

勝数	カード
10	310 魔菌
20	312 銀の弓矢
30	238 ヤシの木
40	300 ドレイク
50	155 ラーバス
60	180 アルラウネ
70	257 ストーン・アルマジラー
80	174 ハリケル
90	252 キャッツ・フェアリー
100	018 封印されし者の左足

遊戯（ゆうぎ）

勝数	カード
10	314 一角獣のホーン
20	350 闇をかき消す光
30	199 ペンギン・ナイト
40	161 マグネッツ2号
50	114 白い泥棒
60	270 ウェザ
70	118 物陰の協力者
80	276 北風と太陽
90	039 カース・オブ・ドラゴン
100	038 暗黒騎士ガイア

獏良（ばくら）

勝数（かちすう）	カード
10	335 闇（やみ）
20	236 冥界の番人（めいかいのばんにん）
30	338 モウヤンのカレー
40	294 魔装騎士（まそうきし） ドラゴネス
50	339 レッド・ポーション
60	256 異次元の戦士（いじげんのせんし）
70	340 ゴブリンの秘薬（ひやく）
80	225 呪われし魔剣（のろわれしまけん）
90	341 天使の生き血（てんしのいきち）
100	342 治療の神（ちりょうのかみ） ディアン・ケト

城之内（じょうのうち）

おとこ じょうのうち！
せいせいどうどうと しょうぶするぜ！
かかってこいや！！

勝数（かちすう）	カード
10	333 草原（そうげん）
20	301 伝説の剣（でんせつのけん）
30	064 タイガー・アックス
40	043 カルボナーラ戦士（せんし）
50	078 アックス・レイダー
60	014 牛魔人（ぎゅうまじん）
70	012 バーバリアン2号（ごう）
80	068 ガルーザス
90	016 時の魔術師（ときのまじゅつし）
100	082 R·E·Bドラゴン（レッドアイズ・ブラック）

孔雀 舞（くじゃく まい）

勝数（かちすう）	カード
10	332 山（やま）
20	327 フォロー・ウィンド
30	062 ハーピィ・レディ
40	318 万華鏡（まんげきょう）－華麗なる分身（かれいなるぶんしん）－
50	272 マブラス
60	316 電撃鞭（でんげきむち）
70	117 本の精霊（ほんのせいれい） ホーク・ビショップ
80	125 セイント・バード
90	317 サイバー・ボンテージ
100	063 ハーピィ・レディ三姉妹（さんしまい）

インセクター羽蛾（インセクターはが）

勝数（かちすう）	カード
10	330 森（もり）
20	050 昆虫人間（ベーシック・インセクト）
30	305 レーザー砲機甲鎧（キャノンアーマー）
40	053 キラー・ビー
50	306 火器付機甲鎧（かきつきインセクトアーマー）
60	054 ゴキボール
70	049 ビック・アント
80	055 吸血ノミ（きゅうけつノミ）
90	052 ヘラクレス・ビートル
100	278 プチモス

梶木漁太（かじき りょうた）

勝数	カード
10	334 海
20	328 ポセイドンの力
30	309 はがねの甲羅
40	070 デビル・クラーケン
50	071 海月ージェリー・フィッシュー
60	073 海竜神
70	070 デビル・クラーケン
80	071 海月ージェリー・フィッシュー
90	073 海竜神
100	337 サンダー・ボルト

ダイナソー竜崎（ダイナソーりゅうざき）

勝数	カード
10	331 荒野
20	326 体温の上昇
30	080 ワイルド・ラプター
40	081 屍を貪る竜
50	011 剣竜
60	080 ワイルド・ラプター
70	081 屍を貪る竜
80	011 剣竜
90	079 メガザウラー
100	032 二頭を持つキング・レックス

木馬（もくば）

勝数	カード
10	336 ブラック・ホール
20	313 光の角
30	324 覚醒
40	075 人喰い植物
50	102 闇の仮面
60	076 クロコダイラス
70	051 アーマー・リザード
80	066 魔物の狩人
90	234 斬首の美女
100	017 封印されし者の右足

海馬（かいば）

勝数	カード
10	302 闇の破神剣
20	321 悪魔のくちづけ
30	005 ガーゴイル
40	077 グラップラー
50	091 ケンタウロス
60	023 邪悪なるワーム・ビースト
70	026 ミノタウルス
80	033 ジャッジ・マン
90	090 逆転の女神
100	001 B・E・Wドラゴン

バンデッド・キース

勝数	カード
10	325　機械改造工場
20	322　紫水晶
30	095　マーダーサーカス・ゾンビ
40	036　メデューサの亡霊
50	093　鎧武者ゾンビ
60	285　ゲート・キーパー
70	094　地を這うドラゴン
80	124　アイアン・ハート
90	099　ゴースト王　－パンプキング－
100	020　封印されし左腕

腹話術師

勝数	カード
10	320　『守備』封じ
20	119　地獄の裁判
30	233　暗黒魔神　ナイトメア
40	163　サファイヤ・リサーク
50	165　ジャジメント・ザ・ハンド
60	297　魔界の機械兵
70	136　魔人デスサタン
80	275　陸戦型バグロス
90	286　ゲート・キーパー
100	019　封印されし右腕

シモン・ムーラン

勝数	カード
10	323　秘術の書
20	311　ブラック・ペンダント
30	304　デーモンの斧
40	307　エルフの光
50	308　猛獣の歯
60	213　アクア・マドール
70	145　魅惑の怪盗
80	106　風の精霊
90	022　デーモンの召還
100	042　イリュージョニスト・ノー・フェイス

闇使い

勝数	カード
10	335　闇
20	303　闇・エネルギー
30	083　闇くらましの城
40	088　メタル・ガーディアン
50	086　バロックス
60	084　カードを狩る死神
70	281　バーサーカー
80	087　ダーク・キメラ
90	127　アサシン
100	085　闇魔界の覇王

闇遊戯（やみゆうぎ）

勝数（かちすう）	カード
10	006 グレムリン
20	007 砦（とりで）を守（まも）る翼竜（よくりゅう）
30	041 エルフの剣士（けんし）
40	319 魔性（ましょう）の月（つき）
50	010 暗黒（あんこく）の竜王（ドラゴン）
60	348 光（ひかり）の護封剣（ごふうけん）
70	031 デビル・ドラゴン
80	060 グレート・ホワイト
90	345 火（ひ）あぶりの刑（けい）
100	021 封印（ふういん）されしエクゾディア

ペガサス

勝数（かちすう）	カード
10	284 陰陽師（おんみょうし）タオ
20	241 闇（やみ）の暗殺者（あんさつしゃ）
30	040 壺魔人（つぼまじん）
40	287 黒（くろ）い影（かげ）の鬼王（オーガ）
50	045 エレキッズ
60	329 ドラゴン族（ぞく）・封印（ふういん）の壺（つぼ）
70	291 炎（ほのお）の魔人（まじん）
80	149 ランプの魔神（まじん）
90	044 ホーリー・ドール
100	315 ドラゴンの秘宝（ひほう）

200人対戦（にんたいせん）の道（みち）

① キミの友（とも）だちネットワークをフル活用（かつよう）

友（とも）だちの友（とも）だち、またその友（とも）だち…とデュエリストを探（さが）せ。友（とも）だちも増（ふ）えて一石二鳥（いっせきにちょう）だ！

② 対戦（たいせん）スペースのあるゲーム屋（や）さんにGO（ゴー）！

デュエリストスペースのあるお店（みせ）にいって、みんなにデュエルを申（もう）し込（こ）もう！

③ 自分（じぶん）で対戦会（たいせんかい）を企画（きかく）しちゃおう！

伝言板（でんごんばん）などに、場所（ばしょ）や日時（にちじ）を書（か）いて、対戦会（たいせんかい）を開（ひら）け。誰（だれ）も来（こ）ないとさびしいけど…。

なんと 通信対戦（つうしんたいせん）でもレアカードゲット！

レアカードゲットの秘密（ひみつ）は通信対（つうしんたい）戦（せん）にも隠（かく）されていた！ 対戦回数（たいせんかいすう）が10ずつ増（ふ）えるごとに、カードが手（て）に入（はい）るのだ！ ただし、同（おな）じ人（ひと）と何回（なんかい）対戦（たいせん）しても対戦回（たいせんかい）数（すう）は1回（かい）。違（ちが）う人（ひと）とやらないとカウントされないので注意（ちゅうい）。200回（かい）までカードがもらえるぞ。

VJブックス読者だけのシークレットカード

この本を買ったキミにしか手に入れることができない、スーパーシークレットカードが「くいぐるみ」！

左に書かれている入手方法をよく読んで、今すぐチャレンジだ！　このカードで友だちに差をつけろ！

入手方法 → タイトル画面で上下B下下上＋BBと入力 → パスワード入力画面出現!! → 「キタウエカズミ」と入力すればOK!

くいぐるみ

戦士族・レア度：S

かわいいヌイグルミと思いきや、胸のチャックが恐ろしい牙になっていて、ガブリッ！攻撃力1200・守備力900で前半では強力なカードになるぞ！

めざせ！　対戦200人!!

勝数	カード	勝数	カード
10	289　チェンジ・スライム	110	016　時の魔術師
20	015　炎の剣士	120	090　逆転の女神
30	026　ミノタウロス	130	066　魔物の狩人
40	329　ドラゴン族封印の壺	140	052　ヘラクレス・ビートル
50	004　ベビードラゴン	150	346　昼夜の大火事
60	051　アーマー・リザード	160	317　サイバー・ボンテージ
70	340　ゴブリンの秘薬	170	079　メカザウラー
80	316　電撃鞭	180	073　海竜神
90	011　ソードドラゴン	190	022　デーモンの召還
100	349　六芒星の呪縛	200	347　火炎地獄

高等デュエル戦術からデッキサンプルの紹介、
魔法カード対応別カードリストなど、下巻は
「対戦で勝つ」ための情報が満載！
デュエルモンスターズはこの本で極めろ!!

VJブックス

遊☆戯☆王デュエルモンスターズ GBソフト パーフェクトマスターBOOK ― 下巻

融合パターン大全

表の見方 ひょうのみかた

<融合表の見方> 融合は、基本的に素材Aと素材Bの2枚のカードの組み合わせによって発生する。表内に素材Bが複数存在するものは、その中のどのカードと素材Aを組み合わせても融合できることを表している。

ホーリー・エルフ

攻 800 守 2000 魔法使い

組み合わせが1組しかないため、実戦でこの融合を期待するのは考えもの。融合のチャンスがあったらラッキーぐらいに考えておこう。

Ⓐ 183 ホーリー・パワー　Ⓑ 264 ウィング・エッグ・エルフ

ヘルバウンド

攻 500 守 200 アンデット

やはり、組み合わせが1組しかない上に、融合後のヘルバウンドも全然強くない。これなら2枚のカードを別々に使った方がいいかも。

Ⓐ 024 ワイト　Ⓑ 202 デーモン・ビーバー

剣竜 ソードドラゴン

攻 1750 守 2030 恐竜

呪われし魔剣とドラゴン系カードとの融合で強力なソードドラゴンに。ドラゴンデッキを作る時は、必ず呪われし魔剣を混ぜることをおすすめする。

Ⓐ 225 呪われし魔剣 のろわれしまけん

Ⓑ				
004	007	010	031	094
122	200	294	298	−

炎の剣士

攻 1800 守 1600 戦士

組み合わせの豊富さでは、ダントツの炎の剣士。ゲーム後半でも通用するこのカードを初期デッキカードのなかでも作り出せる。使わない手はないぞ！

Ⓐ 040 壺魔人 つぼまじん

Ⓑ				
012	041	043	066	078
093	120	151	165	234
256	294	299	−	−

Ⓐ 101 邪炎の翼 じゃえんのつばさ

Ⓑ				
012	041	043	066	078
093	120	151	165	234
256	294	299	–	–

Ⓐ 127 アサシン

Ⓑ				
040	101	133	176	210
291	154	215	168	242
244	157	272	–	–

Ⓐ 133 炎の騎士 キラー ほのおのきし キラー

Ⓑ				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

Ⓐ 142 炎を操る者 ほのおをあやつるもの

Ⓑ				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

Ⓐ 154　ファイヤー・デビル

Ⓑ				
012	041	043	066	078
093	120	151	165	234
256	294	299	–	–

Ⓐ 157　火炎草 かえんそう

Ⓑ				
012	041	043	066	078
093	120	151	157	165
234	256	294	299	–

Ⓐ 168　暗黒火炎竜 あんこくかえんりゅう

Ⓑ				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	226	231	234	235
236	239	250	256	262
266	267	280	290	293
294	299	–	–	–

Ⓐ 176　ファイヤー・アイ

Ⓑ				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

Ⓐ 210　スティング

Ⓑ				
012	041	043	066	078
093	120	151	165	234
256	294	299	–	–

Ⓐ 215　フレイム・ゴースト

Ⓑ				
012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

Ⓐ 225　呪われし魔剣 のろわれしまけん

Ⓑ				
040	041	043	066	093
101	154	157	165	168
210	225	242	244	–

Ⓐ 242　運命のろうそく うんめいのろうそく

Ⓑ				
012	041	043	064	075
093	120	151	165	234
256	294	299	–	–

Ⓐ 244　マグマン

Ⓑ				
012	041	043	066	078
093	120	151	165	234
256	294	299	–	–

Ⓐ 272 マブラス

Ⓑ

012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	−	−

Ⓐ 291 炎の魔人 ほのおのまじん

Ⓑ

012	041	043	066	078
093	100	107	110	118
120	128	138	147	151
156	160	161	165	166
172	182	185	195	214
224	225	226	231	234
235	236	239	260	256
262	266	267	280	290
293	294	299	−	−

デーモンの召喚

2500 1200

どちらの組み合わせも、レア度の高いカードが混ざっているので簡単に使えるわけではないが、なんと言ってもデーモンも召喚なので一度は狙ってみたい。

Ⓐ 016 時の魔術師 ときのまじゅつし　Ⓑ 254 未熟な悪魔 みじゅくなあくま

Ⓐ 085 闇魔界の覇王 やみまかいのはおう　Ⓑ 103 転職の魔鏡 てんしょくのまきょう

岩窟魔人オーガ・ロック

800 | 1200 | 岩石

ウォー・アースの能力が攻撃力700・守備力1400。攻撃力が100上がり守備力が200ダウン…。利用価値ゼロとはいわないが、あまり使うことはない？

Ⓐ263 ウォー・アース

Ⓑ

009	016	017	018	019
020	024	029	034	050
056	058	072	100	104
105	108	121	123	130
134	135	137	141	144
145	147	152	156	159
167	172	173	179	182
183	184	185	187	191
192	197	202	203	207
208	209	211	212	221
224	227	229	232	237
240	254	255	260	261
264	268	273	274	277
278	285	288	289	292
295	–	–	–	–

アンデッド・ウォーリアー

1200 | 900 | アンデット

炎の剣士と並ぶ組み合わせの多さ。アンデット・ウォーリアー自体の能力は炎の剣士に劣るものの、序盤では十分に活躍できる強さを持っている。

Ⓐ009 ヘルバウンド

Ⓑ

100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231

B				
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

Ⓐ 022　ワイト

B				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

Ⓐ 108　手招きする墓場 てまねきするはかば

B				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

Ⓐ 132　13人目の埋葬者 じゅうさんにんめのまいそうしゃ

B				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

Ⓐ 135　死者の腕 ししゃのうで

Ⓑ				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

Ⓐ 139　青眼の銀ゾンビ ブルーアイド・シルバーゾンビ

Ⓑ				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

Ⓐ 154　ファイヤー・デビル

Ⓑ				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	261	266	267
280	290	293	–	–

Ⓐ 197　ゾンビランプ

Ⓑ				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185

B				
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
292	294	–	–	–

Ⓐ 203 ゴースト

Ⓑ				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	–	–	–

Ⓐ 241 闇の暗殺者 やみのあんさつしゃ

Ⓑ				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

ジャッジ・マン

2200 ／ 1500 ／ 戦士

材料となるカードが、攻撃力1500をこえるものばかりのハイレベルな融合。しかし合体後のカードがさらに強力なので、後半戦オススメの融合だ。

Ⓐ 225 呪われし魔剣 のろわれしまけん

Ⓑ				
078	127	234	–	–

ブラック・マジシャン

攻 2500 / 守 2100 / 魔法使い

黒魔族のカーテンの対向カードが、どちらも魔法使い系で主力級の強さ。魔法使いデッキに、数枚黒魔族のカーテンを入れる…という感じが効果的。

A	104 黒魔族のカーテン くろまぞくのカーテン				
B	044	106	–	–	–

メデューサの亡霊

攻 1500 / 守 1200 / アンデット

ほとんどがアンデット系カードの組み合わせでできる融合だ。デッキをアンデットで構成すれば多用できるけど、後半戦ではこの融合も通用しなくなる。

A	108 手招きする墓場 てまねきするはかば				
B	139	146	153	215	228

竜騎士ガイア

攻 2600 / 守 2100 / ドラゴン

原作で遊戯が見せた有名な組み合わせ。1枚1枚でも十分強いので、融合のチャンスが合っても状況に合わせて使い分けるのが、賢いデュエリストだ！

A	B
038 暗黒騎士ガイア あんこくきし ガイア	039 カース・オブ・ドラゴン

エルフの剣士

攻 1400 / 守 1200 / 戦士

融合のメインとなる2枚のカードが手に入りにくい。このカードの数がそろうまでにデッキのレベルが上がり、融合の必要がなくなることも多いぞ。

A	002 ホーリー・エルフ				
B	100	107	110	118	120
	138	147	151	156	160
	161	165	166	172	182
	185	195	214	224	225
	226	231	235	236	239

Ⓑ				
250	256	262	266	267
280	290	293	294	299

Ⓐ 264　ウィング・エッグ・エルフ

Ⓑ				
100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	165	166	172	182
185	195	214	224	225
226	231	235	236	239
250	256	262	266	267
280	290	293	294	299

暗黒騎士ガイア

 2300　 2100　戦士

注目すべきは、呪われし魔剣の対向カードが、呪われし魔剣を使った融合で作れるという点。結果的に暗黒騎士ガイヤまで作りやすいコンボになる。

Ⓐ 225　呪われし魔剣 のろわれしまけん

Ⓑ				
012	015	033	−	−

岩石の巨兵

1300　2000　岩石

ウォーアースと対向するカードが、どの種族もまんべんなくそろっているので、デッキを選ばずに組み込める。後半でも通じる壁カードで使いやすい。

Ⓐ 263　ウォー・アース

Ⓑ				
002	003	004	005	006
008	013	021	025	027
028	030	042	045	046
047	048	049	053	054
059	061	062	064	065
070	071	075	076	077

B	083	088	089	091	102
	103	107	109	110	112
	113	114	115	116	118
	119	120	122	128	129
	132	133	138	139	140
	143	146	148	151	153
	155	158	160	161	162
	163	164	166	169	170
	171	174	175	177	178
	180	181	186	188	190
	193	194	195	196	198
	199	201	205	206	213
	214	215	216	218	219
	220	222	226	228	231
	233	235	236	238	239
	241	243	244	245	246
	247	248	250	251	252
	253	256	257	258	259
	262	263	265	266	267
	269	270	271	272	276
	279	280	282	283	284
	287	290	291	293	294
	299	300	–	–	–

闇魔界の覇王(やみまかいのはおう)

2000 ／ 1530 ／ 悪魔(あくま)

転職(てんしょく)の魔境(まきょう)さえ手(て)に入(はい)れれば、対向(たいこう)カードは手(て)に入(はい)りやすいので融合(ゆうごう)はさせやすい。上級(じょうきゅう)レベルの強力(きょうりょく)な組(く)み合(あ)わせだ。

A	102 転職の魔鏡 てんしょくのまきょう				
B	087	204	–	–	–

カルボナーラ戦士

1500 | 1200 | 戦士

組み合わせは1組だけだが、他の融合で同じ組み合わせ相手になることが多いので、融合させるチャンスは意外にあるはず。やっぱり1号と2号だし。

Ⓐ 160 マグネッツ1号 マグネッツ1ごう　Ⓑ 161 マグネッツ2号 マグネッツ2ごう

ホーリー・ドール

1600 | 1000 | 魔法使い

魔法使い同士の組み合わせがメインの融合。融合後にさらに黒魔族のカーテンがあれば、ブラック・マジシャンを融合でき強力なコンボになる。

Ⓐ 104 黒魔族のカーテン くろまぞくのカーテン

Ⓑ				
021	114	142	174	190
219	259	–	–	–

ダーク・キメラ

1610 | 1460 | 悪魔

後の2枚のカード同様、能力値に2ケタの数値がある。このおかげで、同レベルのカードを倒すことができて便利だ。

Ⓐ 103 転職の魔鏡 てんしょくのまきょう

Ⓑ				
006	025	084	086	095
112	119	162	164	169
171	194	233	–	–

カードを狩る死神

1380 | 1930 | 悪魔

メインの融合材料である転職の魔鏡がレアで手にいれずらい。これさえ手に入れることができれば、悪魔系のデッキに混ぜてみるといいだろう。

Ⓐ 103 転職の魔鏡 てんしょくのまきょう

Ⓑ				
173	232	240	242	261
288	295	–	–	–

バロックス

1380 / 1530 / 悪魔

ガーゴイルをメインに、主に獣系のカードを組み合わせる融合。組み合わせによっては、融合前の獣系カードの方が性能の良いものもあるので注意。

Ⓐ 005 ガーゴイル

Ⓑ				
046	047	061	065	091
113	121	155	159	163
187	188	189	201	202
212	248	252	255	282

幻想師・ノー・フェイス

1200 / 2200 / 魔法使い

黒魔族のカーテンとレアカードとの組み合わせできる融合。しかもそのほとんどはアノ5枚のカードだ。融合後のカードは魅力的だけど実戦的では…。

Ⓐ 104 黒魔族のカーテン くろまぞくのカーテン

Ⓑ				
016	017	018	019	020
034	104	183	184	–

千年竜 サウザンド・ドラゴン

2400 / 2000 / ドラゴン

2枚ともレアなカードなので、融合のチャンスはなかなかやってこない。時の魔術師の他の組み合わせと合わせて、デッキに組み込むようにしたい。

Ⓐ 004 ベビードラゴン

Ⓑ 016 時の魔術師 ときのまじゅつし

鎧武者ゾンビ

1500 / 0 / アンデット

融合カードの鎧武者斬鬼から防御力が0になり、弱くなってしまう感じ。種族が変化するから地形対応が変わるくらいで、融合の意味はあまりなさそうだ。

Ⓐ 093 鎧武者斬鬼 よろいむしゃザンキ

Ⓑ				
112	139	229	–	–

遊戯王デュエルモンスターズ

鎧武者斬鬼 よろいむしゃザンキ

攻 1500 守 1700 戦士

呪われし魔剣が手に入る頃には、対向するカードたちが戦力外になりつつあるので、融合のためだけにデッキに入れておくかどうかが悩みどころだ。

A 225 呪われし魔剣 のろわれしまけん

B				
147	156	161	182	185
224	–	–	–	–

ミノケンタウロス

攻 2000 守 1700 獣戦士

瀬人が好んで使うコンビーネーション。これも組み合わせが1つしかない上に、2枚とも入手が困難なので、偶然性の高い融合だ。

A 026 ミノタウルス　B 091 ケンタウロス

ドラゴン・ゾンビ

攻 1600 守 0 アンデット

地を這うドラゴンからの融合は意味なし。手招きする墓場がメインとなる組み合わせはお互いゾンビ系カードということもあり、使用できる機会は多い。

A 092 地を這うドラゴン ちをはうドラゴン

B				
112	139	229	–	–

A 108 手招きする墓場 てまねきするはかば

B				
030	098	132	241	–

マーダーサーカス・ゾンビ

攻 1350 守 0 アンデット

例によってマーダーサーカスからの融合は意味がない。もうひとつはドラゴン・ゾンビ同様、手招きする墓場との組み合わせでできる。

A 095 マーダーサーカス

B				
112	139	229	–	–

Ⓐ 108 手招きする墓場 てまねきするはかば				
Ⓑ 108	135	154	203	–

ゴースト王－パンプキング－

1800 / 2000 アンデット

これも手招きする墓場がメインとなる融合。アンデット系のデッキは、このカードを入れると融合のオンパレードになるので面白いかも。

Ⓐ 108 手招きする墓場 てまねきするはかば				
Ⓑ 036	096	097	–	–

風の精霊

1700 / 1400 魔法使い

魔法使い系カードの組み合わせで融合できる。ゲーム中盤で魔法使い系デッキを作るのなら、この融合を意識した作りにするべきだろう。

Ⓐ 104 黒魔族のカーテン くろまぞくのカーテン				
Ⓑ 042	115	128	213	216
284	–	–	–	–

カオス・ウィザード

1300 / 1100 魔法使い

風の精霊より、黒魔族のカーテンとの組み合わせカードのレベルが低くなっている。上の融合の補助的な役割で入れ込んでいくといいだろう。

Ⓐ 104 黒魔族のカーテン くろまぞくのカーテン				
Ⓑ 002	129	143	144	145
179	253	268	–	–

13人目の埋葬者

1200 / 900 アンデット

発展性のない孤立した組み合わせパターン。さらに材料カードのオトメと、完成カードの13人目の埋葬者は能力値がまったく同じで、必要性ほとんどなし

Ⓐ 009 ヘルバウンド　Ⓑ 299 音女 オトメ

アサシン

1700	1200	戦士

融合材料の定番、呪われし魔剣を使った融合。融合できたアサシンを呪われし魔剣とさらに融合させると、さらに強力なカード、ジャッジマンが完成。

A 225 呪われし魔剣 のろわれしまけん

B

110	118	120	138	151
160	166	236	256	267
290	293	294	299	－

炎の騎士 キラー

1100	800	炎

融合のメインカードが炎の剣士と同様で、対向ガードが炎の剣士のそれよりレベルの低いカードの組み合わせになっている。序盤から積極的に使いたい。

A 040 壺魔人 つぼまじん

B

100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	－	－

A 101 邪炎の翼 じゃえんのつばさ

B

100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	－	－

Ⓐ 157 火炎草 かえんそう

Ⓑ	100	107	110	118	138
	147	156	160	161	166
	172	182	185	195	214
	224	226	231	235	236
	239	250	262	266	267
	280	290	293	–	–

Ⓐ 210 スティング

Ⓑ	100	107	110	118	138
	147	156	160	161	166
	172	182	185	195	214
	224	226	231	235	236
	239	250	262	266	267
	280	290	292	–	–

Ⓐ 242 運命のろうそく うんめいのろうそく

Ⓑ	100	107	110	118	138
	147	156	160	161	166
	172	182	185	195	214
	224	226	231	235	236
	239	250	262	266	267
	280	290	293	–	–

Ⓐ 244 マグマン

Ⓑ	100	107	110	118	138
	147	156	160	161	166
	172	182	185	195	214
	224	226	231	235	236
	239	250	262	266	267
	280	290	293	–	–

魔人デスサタン

攻	守	種族
1400	1300	悪魔

転職の魔鏡を初めとして、組み合わせになるカードのレア度がどれも高め。このカードたちがそろう頃には、デスサタン自体が手に入っていることも。

A 103 転職の魔鏡 てんしょくのまきょう				
083	102	103	148	222
245	271	–	–	–

竜魂の石像 ドラゴン・ソウル・スタチュー

攻	守	種族
1100	900	戦士

融合してパワーアップを計るというよりも、攻撃力と守備力の能力値バランスを変えるといった感じの融合。計画的に使わないと、逆に痛めにあうことも。

A 263 ウォー・アース				
200	296	298	–	–

ファイヤー・デビル

攻	守	種族
700	500	アンデット

融合前のカードと融合後のカードで、能力に大した変化がないどころか、パワーダウンしてしまうことも…。考えるまでもなく必要のない融合だ。

A 157 火炎草 かえんそう				
024	135	197	203	–

火炎草 かえんそう

攻	守	種族
700	600	植物

融合後のカード火炎草自体の能力が低いので、利用価値はかなり低い。「こんな組み合わせでも融合できますよ…」程度の存在のようだ。

A 040 壺魔人 つぼまじん				
009	024	108	123	135
154	197	203	273	274

Ⓐ 101	邪炎の翼 じゃえんのつばさ			
Ⓑ 108	123	154	273	274

Ⓐ 154	ファイヤー・デビル			
Ⓑ 123	154	210	273	274

Ⓐ 210	スティング			
Ⓑ 009	024	108	135	123
197	203	273	274	−

Ⓐ 242	運命のろうそく うんめいのろうそく			
Ⓑ 009	024	108	135	154
197	203	−	−	−

悪魔の知恵

1250 / 800 / 悪魔

融合材料になる転職の魔鏡は、悪魔の知恵とは攻撃と守備の数値がほぼ反対の能力を持っている。状況によって、能力を入れ替えるという感覚で使おう。

Ⓐ 103	転職の魔鏡 てんしょくのまきょう			
Ⓑ 058	137	254	277	−

暗黒火炎龍 あんこくかえんりゅう

1500 / 1250 / ドラゴン

ドラゴン系カードと炎系カードの組み合わせ。ただし暗黒火炎龍はゲーム中盤以降、わりと手に入れやすいカードなので、利用するのは序盤だけだ。

Ⓐ 004	ベビードラゴン			
Ⓑ 040	101	133	142	154
157	176	210	215	272
291	242	244	−	−

Ⓐ 007	砦を守る翼竜 とりでをまもるよくりゅう			
Ⓑ 040	101	133	142	154

遊戯王デュエルモンスターズ

Ⓑ	157	176	210	215	242
	244	272	291	–	–

Ⓐ 010 暗黒のドラゴン あんこくのドラゴン

Ⓑ					
	040	101	133	142	154
	157	176	210	215	242
	244	272	291	–	–

Ⓐ 031 デビル・ドラゴン

Ⓑ					
	040	101	133	142	154
	157	176	210	215	242
	244	272	291	–	–

Ⓐ 122 ヤマタノ竜絵巻 ヤマタノりゅうえまき

Ⓑ					
	040	101	133	142	154
	157	176	210	215	242
	244	272	291	–	–

Ⓐ 200 プチリュウ

Ⓑ					
	040	101	133	142	154
	157	176	210	215	242
	244	272	291	–	–

Ⓐ 296 一眼の盾竜 ワンアイズ・シールド・ドラゴン

Ⓑ					
	040	101	133	142	154
	157	176	210	215	242
	244	272	291	–	–

Ⓐ 298 魔頭を持つ邪竜 まとうをもつじゃりゅう

Ⓑ					
	040	101	133	142	154
	157	176	210	215	242
	244	272	291	–	–

フュージョニスト

攻 900 守 700 獣

融合後のフュージョニストよりも性能のいいカードが融合材料になっていたりする。この組み合わせにこだわるより、カード集めに専念したいいかも。

A	198 ハッピー・ラヴァー				
B	113	121	155	159	187
	188	202	212	255	282

A	208 プチテンシ				
B	113	121	155	159	187
	188	202	212	255	282

A	253 エンジェル・魔女 エンジェル・まじょ				
B	113	121	155	159	187
	188	202	212	255	282

A	260 月の女神 エルザェム つきのめがみ エルザェム				
B	113	121	155	159	187
	188	202	212	255	282

A	264 ウィング・エッグ・エルフ				
B	113	121	155	159	187
	188	202	212	255	282

マキャノン

攻 1700 守 1400 悪魔

悪魔系の弱いカードからでも、高性能のマキャノンを作り出せるのは便利。タイホーンが手に入れば、試してみる価値はある融合だ。

A	013 タイホーン				
B	005	006	025	048	058

遊戯王デュエルモンスターズ

Ⓑ	083	084	086	087	088
	095	102	103	112	119
	136	137	148	149	162
	164	169	171	173	175
	178	181	193	222	232
	233	240	242	245	254
	261	269	271	277	279
	281	288	295	–	–

Ⓐ 103 転職の魔鏡 てんしょくのまきょう					
Ⓑ	136	149	281	–	–

フレイム・ゴースト

1000
800
アンデット

悪魔系とアンデット系のカードを組み合わせてできる融合パターン。フレイムゴーストの性能から、有効に利用できるのはゲーム中盤までだ。

Ⓐ 040 壺魔人 つぼまじん					
Ⓑ	139	146	153	228	–

Ⓐ 101 邪炎の翼 じゃえんのつばさ					
Ⓑ	009	024	135	139	146
	153	197	203	228	–

Ⓐ 142 炎を操る者 ほのおをあやつるもの					
Ⓑ	009	024	135	139	146
	153	197	203	228	–

Ⓐ 154 ファイヤー・デビル					
Ⓑ	009	024	135	139	146
	153	197	203	228	–

A	176 ファイヤー・アイ				
B	009	024	135	139	146
	153	108	154	197	203

A	210 スティング				
B	139	146	153	228	−

A	228 森の屍 もりのしかばね				
B	157	176	210	244	−

A	242 運命のろうそく うんめいのろうそく				
B	139	146	153	228	−

A	244 マグマン				
B	009	024	108	135	139
	146	153	154	197	203

遊戯と城之内のタックで見せた超融合。材料となるカードがどちらも超レアなので実現させるのは至難の業だが、その能力はB·E·Wドラゴンを凌駕する。

A	022 デーモンの召喚 デーモンのしょうかん	B	082 R·E·Bドラゴン レッドアイズ・ブラックドラゴン

ゾンビ系と植物系のカードの組み合わせで、パターンがかなり豊富。しかし、森の屍の能力を見ると、利用するのはゲームの中盤までだろう。

A	009 ヘルバウンド				
B	008	075	123	157	158
	180	238	273	274	−

Ⓐ 024　ワイト

Ⓑ				
008	075	123	158	180
238	273	274	−	−

Ⓐ 108　手招きする墓場 てまねきするはかば

Ⓑ				
008	075	123	157	158
180	238	273	274	−

Ⓐ 135　死者の腕 ししゃのうで

Ⓑ				
008	075	123	158	180
238	273	274	−	−

Ⓐ 139　青眼の銀ゾンビ ブルーアイド・シルバーゾンビ

Ⓑ				
008	075	123	157	158
180	238	273	274	−

Ⓐ 146　ドクロの寺院 ドクロのじいん

Ⓑ				
008	075	123	157	158
180	238	273	274	−

Ⓐ 153　死神のドクロイゾ しにがみのドクロイゾ

Ⓑ				
008	075	123	157	158
180	238	273	274	−

Ⓐ 154　ファイヤー・デビル

Ⓑ				
008	075	157	158	180
238	−	−	−	−

Ⓐ 197　ゾンビランプ

Ⓑ				
008	075	123	158	180
238	273	274	−	−

Ⓐ 203　ゴースト

Ⓑ				
008	075	123	158	180
238	273	274	–	–

Ⓐ 215　フレイム・ゴースト

Ⓑ				
008	075	123	157	158
180	238	273	274	–

レア・フィッシュ

攻 1500　守 1200　魚

2枚の水系カードと獣系カードの組み合わせでできる。ゲーム中盤までは強力な融合として活躍するだろう。魚系のデッキに組み込もう。

Ⓐ 247　ルート・ウォーター

Ⓑ				
023	046	047	061	065
091	113	121	155	159
163	187	188	189	201
202	212	248	252	255
282	–	–	–	–

Ⓐ 251　恍惚のマーメイド こうこつのマーメイド

Ⓑ				
023	046	047	061	065
091	113	121	155	159
163	187	188	189	201
202	212	248	252	255
282	–	–	–	–

斬首の美女

攻 1600　守 800　戦士

融合後の斬首の美女は、攻撃力も高く中盤以降でも活躍できる。さらにこのカードに呪われし魔剣を融合させるとジャッジマンを作ることができる。

Ⓐ 225 呪われし魔剣 のろわれしまけん

Ⓑ

100	107	172	195	214
226	231	235	239	250
262	266	280	–	–

闇の暗殺者

1200 1200 アンデット

アンデット系カードと戦士系カードを組み合わせた融合。ゲーム中盤になってしまうと、決定的な戦力にはならなくなるが、序盤では使える。

Ⓐ 108 手招きする墓場 でまねきするはかば

Ⓑ

009	024	197	–	–

Ⓐ 146 ドクロの寺院 ドクロのじいん

Ⓑ

100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

Ⓐ 153 死神のドクロイゾ しにがみのドクロイゾ

Ⓑ

100	107	110	118	120
138	147	151	156	160
161	166	172	182	185
195	214	224	226	231
235	236	239	250	256
262	266	267	280	290
293	294	299	–	–

Ⓐ 228 森の屍 もりのしかばね

Ⓑ				
100	107	110	118	120
128	138	147	151	156
160	161	166	172	182
185	195	214	224	226
231	235	236	239	250
256	262	266	267	280
290	293	294	299	–

マグマン

900 / 1000 / 岩石

マグマンのレベル程度のカードは、ある程度進むと自然と手にはいるようになるので、利用できるのは、ホントに序盤のみ。序盤専用の融合だ。

Ⓐ 028 岩窟魔人オーガ・ロック がんくつまじんオーガ・ロック

Ⓑ				
040	101	142	154	157
176	210	242	–	–

Ⓐ 167 太古の壷 たいこのつぼ

Ⓑ				
040	101	142	154	157
176	210	242	–	–

Ⓐ 237 はにわ

Ⓑ				
040	101	142	154	157
176	210	242	–	–

Ⓐ 257 ストーン・アルマジラー

Ⓑ				
040	101	142	152	156
176	210	242	–	–

Ⓐ 263 ウォー・アース				
040	101	142	154	157
176	210	242	ー	ー

恍惚のマーメイド

1200 / 900 / 魚

序盤専用の融合パターン。恍惚のマーメイド自体、わりと手に入りやすいカードなので、それ以降は融合の必要もなくなってしまう。

Ⓐ 247 ルート・ウォーター				
002	109	128	129	170
180	192	216	239	243
253	260	264	280	299

マブラス

1300 / 900 / 鳥獣

炎の属性を持つカードと鳥獣のカードが主な組み合わせの融合だ。ゲーム中盤で鳥獣デッキを作りたいときは、前者のカードも混ぜておこう。

Ⓐ 013 タイホーン				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	244
291	ー	ー	ー	ー

Ⓐ 062 ハーピィ・レディ				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	291	ー	ー	ー

Ⓐ 186 ミラージュ				
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	291	ー	ー	ー

A	207 スピック			
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	291	–	–	–

A	300 ドレイク			
040	101	133	142	154
157	176	210	215	242
244	291	–	–	–

バーサーカー

攻 1500 守 1000 悪魔

どの材料カードもわりと手に入りにくいカードばかり。ゲームさえある程度進んでくると、バーサーカーの方が手に入れやすくなるので、あまり使わない。

A	103 転職の魔鏡 てんしょくのまきょう			
005	048	088	175	178
181	269	279	–	–

魔装騎士 ドラゴネス

攻 1200 守 900 戦士

その名の通り、ドラゴン系カードと戦士系カードの融合でできあがる。初期デッキにプチリュウなどがあれば、最初からドラゴネスを活躍させられる。

A	004 ベビードラゴン			
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	–	–

Ⓐ 122 ヤマタノ竜絵巻 ヤマタノドラゴンえまき				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	−	−

Ⓐ 200 プチリュウ				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	−	−

Ⓐ 296 一眼の盾竜 ワンアイズド・シールドドラゴン				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	−	−

Ⓐ 298 魔頭を持つ邪竜 まとうをもつじゃりゅう				
100	107	110	118	138
147	156	160	161	166
172	182	185	195	214
224	226	231	235	236
239	250	262	266	267
280	290	293	−	−